Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.2-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.2-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Deux Titano-Machina se sont éveillées en même temps...
C'est la pire chose qui pouvait arriver...

ティタノマキナが2体とも同時に
目覚めてしまった――
これは、私たちが知るかぎり
かつてない、最悪のケースです――

CONTENTS

003 MC メインキャスト Main-Cast

050 SC サブキャスト Sub-Cast

074 MD メカニカルデザイン Mechanical-Designs

094 ID アイテムデザイン Item-Designs

095 CD クリーチャーデザイン Creature-Designs

109 SD ステージデザイン Stage-Designs

152 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

158 EI エンディングイラスト Ending-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

195 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

212 RD ラフドローイング Rough-Drawings

275 SB ストーリーボード Story-Boards

287 BB バックボーン Back-Bone

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 2 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

- CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）
- I イラスト（ゲーム用絵素材やラフ）
- PI パブリシティイラストレーション
- MID モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.2-1　電子版Vol.2-2　電子版Vol.2-3

ワールドガイド
World-Guide

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

社会 SOCIETY
政治 162
法律 162
暦 163
通貨 164
医療 165
病気 165
ハンター 166
ギルド 167
アンジュ教 168
オシラサマ信仰 170

産業 INDUSTRY
農林水産業 174
学業 174
運輸業 175
工業 175
工業製品 176
兵器 177
クリスタルドライブ 178

乗物 VEHICLE
ロボ 179
交通 180
乗物 182

神秘 MYSTERY
呪術 184
ナノマシン 186
ナノメタル 187

歴史 HISTORY
リセット 188
百合戦争 188
ロボの誕生 189
バイオン復活 190
独立戦争 191
シェバルド革命 191
第一次呪術戦争 192
第二次呪術戦争 193
レッドたちの冒険 194

CAUTION!

p162~p194に掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で制作・構築された世界観設定資料です。必ずしもすべての設定が実際のゲーム内容に登場しているとは限りません。

通貨→p164	病気→p165	ギルド→p167	オシラサマ信仰→p170
医療→p165	ハンター→p166	アンジュ教→p168	

政治

シェパルド、そしてアビシニアを巡る長い戦争の歴史の中で、
政治は支配するものと支配されるものとを明確に分ける道具として使われ続けていた。
民衆主導による政治が発展し始めたのは、戦後である近年になってからである。

国家元首・議会

Chief of State and Parliament

シェパルドの大統領は、５年ごとに行われる民衆による直接選挙で選出される。
大統領は首相の任免権や、議会の解散権をもつ。大統領は大きな権限を持ち、外交における最終決定を行い、首相は主に内政を司る。首都ファラオにある議会は各自治区から選出された議員から構成される。国民議会（下院）とその中から間接投票で選ばれる、元老院（上院）から構成され、議会の決定権は国民議会が優先される。元老院はその諮問（しもん）機関の位置づけ。共和制ではあるものの、議員の多くは旧貴族、またはその息のかかった者が多いため、保守的であり、フットワークは重い。

各島の扱い（自治区）

Autonomous Region

各島は自治区として生計を立て、納税を行っている。自治区の代表はその規模や人口により市長、町長、村長と呼ばれる。自治区の代表は各地区の直接投票で選出されるが、多くの自治区で元々の領主の血筋にあたる一族（旧貴族）から選出される事が多い。

政治が不安定な年代では、名目上だけの幼き王を立て、その摂政が国の実権を握る事も多かった。

イヌヒトが開発したロボ。主に工場などで利用されるが、民間用のロボがあるほど、人々の生活の一部となっている。

法律

シェパルド革命で王制が解体され、民衆主導の共和制が生まれた。
その際行われた 17 条からなる「シェパルド人権宣言」を第一段階として憲法制定が行われていった。
そして改定を重ね、現在のシェパルド共和国に存在する憲法がある。

武器の携帯

Weapon

我々の世界の銃刀法と同じように、基本的に一般人が武器を携帯することは許可されないのだが、職業や趣味を理由とする所持は特別に許可される場合がある。

職業例

ハンター、警察官、探偵、猟師

趣味例

美術品（古式銃）収集、狩猟

レッドの持っている武器も、ハンターとして正式に所持・使用許可を取っている。

機械検査登録制度

Equipment inspection and registration system

我々の世界の車検のようなもので、レベル５以上のクリステルドライブを使用している機械に関しては登録と定期的な検査を受ける必要がある。検査の期間としてはクリステルレベル＝次の検査までの年月。５レベルなら５年。合法な物には必ずクリステルドライブに検査証がついている。

軍隊
Military

基本的に志願制になっている。ただし、戦争などの非常事態に陥った場合は、18歳以上の男子が徴兵されることがある。この場合、良心的兵役拒否は認められない。長い間国際紛争も無いため、錬度は低くなっている。

国境警備船

警察
Police

警察は一応存在するが、その数は圧倒的に足りていない。ハンター達や、各自治体が抱えている自警団、民間警備団体などが治安を守るのに貢献している。しかし、彼らには逮捕権はないので、犯行の度に撃退するにとどまっている。
特別に懸賞金がかけられた場合は確保して警察(または依頼主)に引き渡すこともある。

納税
Tax payment

シェパルドには消費税、所得税、既建築地税、未建築地税、住居税などがある。このうち、消費税以外のものについては控除が可能である。

国境警備兵

シェパルド正規軍の編成内容も、軍縮政策の影響でその人員の多くが辺境警備隊に割り振られているに留まる。多くの軍人を常時抱えられるほど、シェパルドの国庫は潤っていないのだ。

暦

イヌヒト、ネコヒトの世界にも月日の概念は現代の人間同様に存在する。

太陽暦
Solar calendar

現代と同じ太陽暦を使用(1ヶ月は28〜31日、7日で1週間)。週末は安息日とされる。その他にシェパルドでは祭日として、建国記念日、収穫時期の収穫祭がある。

紀元
Era

共和国制をしいた年を共和国暦元年としている。

祭日を祝う人々。イヌヒトもネコヒトも一緒になって祝日を祝い、楽しむ。この時は大人も子供のようにはしゃぎ、自然や神に感謝をする。

通貨

リグと呼ばれる穴の開いた環状の硬貨を使用する。
大金に関しては小切手も使用される。

通貨の種類

Type of Currency

硬貨の種類は以下の9種類。

手(成人男性)との対比

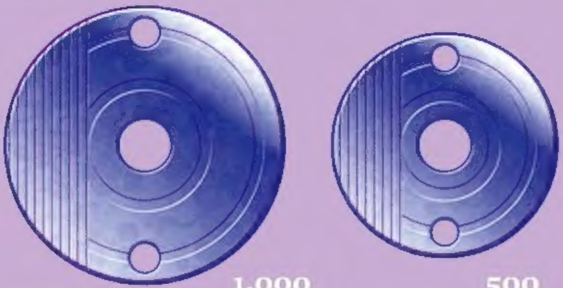
プリグ硬貨(白金貨)

100,000　50,000

ゴリグ硬貨(金貨)

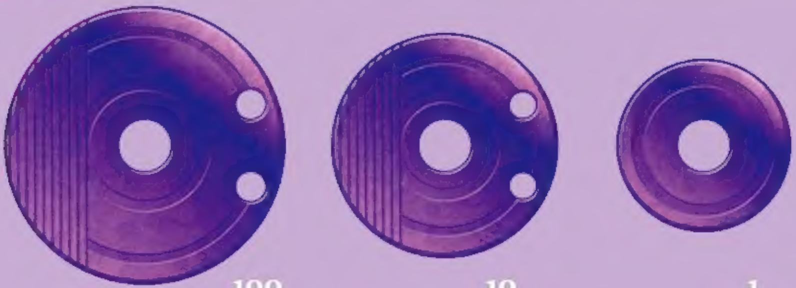
10,000　5,000

シリグ硬貨(銀貨)



1,000　500

カリグ硬貨(銅貨)



100　10　1

財布

Purse

ワイヤーでリグをまとめるような形の物が一般的。基本的にはポケットの中にくっ付いている。キーホルダーの様にジャラジャラ出しているのはみっともないとされる。

外国の通貨

Foreign currency

リグが通用するのはシェパルドを中心とする近隣の国々のみ。
北方の国アビシニアではラフトという硬貨(棒状の金属塊を必要な分だけ切り落として使う)が使われているが、リグも田舎でなければ通用する(リグはドルのように強い)。

医療

人々の健康維持のために行われる。都会と田舎では医療技術に大きな差があり、いまだに民間療法が行われている。

医療技術
Medical technology

都会の病院では全身麻酔による外科手術が可能な病院もあるが、それ以外の所では応急処置程度の治療しかできない。シェパルド全体の医療技術はそれほど発達しておらず、田舎ではいまだに民間療法が主流で霊媒師(主にネコヒト)による祈祷などが行われることが多い。

霊媒師の祈祷による治療風景。田舎では主流になっている。

病院
Hospital

大都市には様々な医療機関がそろっているが、田舎では小規模の医療院、診療所が１軒あればいい方とされる。また、田舎の老人には病院(医者)嫌いが多い。

病気

多くの病気はイヌヒト、ネコヒトのどちらもかかるが、それぞれの種族特有の病気も存在し、そのような病気は総じて症状が重くなる傾向にある。

風邪
Cold

主にウィルスによって引き起こされる。症状はくしゃみ、鼻水、下痢、発熱など、我々の世界のものとほぼ同じである。

フォックス病
Fox's disease

興奮性、麻痺、精神錯乱などの神経症状が現れ、水などを恐れるようになる。発症後２日から７日後に昏睡期に至り、呼吸障害によって死亡する。致死率 100% の恐ろしい病気だ。

～臭アレルギー症候群
Odor allergy syndrome

特定の臭いに対して鼻が敏感に反応し、くしゃみ、鼻水などの症状が現れ、重症になると頭痛や吐き気などのアレルギー症状を引き起こす。イヌヒトが発症することが多い。

政治→p162	暦→p163	医療→p165	アンジュ教→p168
法律→p162	通貨→p164	病気→p165	オシラサマ信仰→p170

ハンター

力を持たぬ人々の手足となり、時として武器となり、盾となる。
シェパルドの歴史が到達させた、究極の自衛手段の形である。

外国人部隊の誕生 Birth

ハンター制度の誕生は、二度に渡る呪術戦争にさかのぼる。長く続く二つの国家間の争いで多くの国民の命が失われたが、戦いはさらに激化、長期化の様相を呈する。そこでシェパルド共和国は国民による国民軍だけでなく、近隣から金で傭兵を雇い、国民軍と変わらぬ待遇でこれを扱った。主な効果としては国民の犠牲者が減った、という点と技術練度の高い傭兵により、軍全体の練度が上がり、戦力としても向上が見られた点である。

上図は空を主に活動の場としているハンター。ゴーグルに手袋、ブーツはハンターの一般的なスタイルとなっている。

外国人部隊の再編 Reorganization

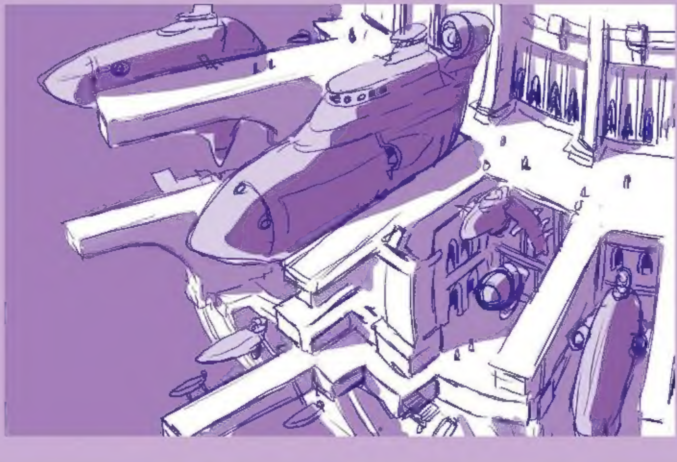
戦争が終結した後、いったん傭兵部隊は解散になるが、そのままシェパルドに落ち着く者たちも多かったため、部隊は再編され消耗した国民軍や治安維持、救助活動など広い分野で活動する正規の特別部隊として生まれ変わった。

外国人部隊の衰退 Decline

シェパルド内の情勢が落ち着いてくると、この外国人部隊も本来の役目を終え、正規の国民軍の圧力などにより徐々に規模と権限を縮小され、ついに解散の時を向かえる。

ハンターギルドの誕生 Birth of the Guild Hunter

外国人部隊の解散後、成立されたのがハンターギルドである。外国人部隊を別の形として存在させるため、公的に認められた「ギルド」という形式を持つ自立した民間団体としたのだ。
この時すでにギルドの構成員の大半がシェパルド国民に代わっており、元の姿が外国人部隊だったという歴史は過去のものになりつつある。現在では、ハンターギルドは民衆の間で定着するまでになった。



ギルドの長は自分専用の戦艦を所有することができ、その戦艦を自由にカスタマイズすることができる

ギルド

ハンター達の心身の拠り所であり、バックボーンである。
ギルドの絆なくして、ハンターはその力を発揮出来ないだろう。

ハンター協定

この世界の全てのハンター達は、有力なハンターギルドのマスター達が会合を行い取り決めた「ハンター協定」を守らなければならない。
逆に言えば、この「ハンター協定」のもとに集まった「ハンターギルド連盟」の所属者だけが公式に「ハンター」を名乗ることができる。「連盟」が運営する通称「クエスト屋」を利用できるのは公式の「ハンター」だけである。

クローマジュが運営しているのもハンター連盟が運営しているクエスト屋である。ハンターとクエスト案件の仲介者としてハンターたちの動きをサポートしている。

ハンターギルド制度が一般のものになり、ハンター人員は増加したが、個々の技術差は大きく、未熟なハンターによるトラブルも多くなっていた。そのため、ハンターとクライアント双方のトラブルを未然に防ぐためにハンターが取り扱う仕事にはその難度やクライアントの要望などからランクをつけ、ハンターの熟練度により扱える仕事が限られるようにした。ランク設定は資格を持つギルド連盟の認定人が行う。

巨大ギルド"クーバース"の推移

数あるハンターギルドの中でも急成長を見せ、もっとも巨大な規模のハンターギルド。
創設者である初代ギルドマスターはブルーノ・ドンドルマ。クーバース内に存在するイレギュラーな部隊「特務室」を有する。この部隊は、クエスト屋に依頼されている仕事をこなすのではなく、クーバースの独自の目的を遂行する特殊工作部隊である。この事からもクーバースが通常のギルドとは一線を画す強い力を持つギルドであることが分かる。そんな中、メダリオンめぐる事件の中で、その組織構図は変化をしていくこととなった。

ゲーム本編の第一部の時点

艦隊構成
旗　艦　ゴールデン・ロア
戦闘艦　ロイヤルエンヴィ(オペラ艦)、ブルズアイ(ゲペック艦)、ブルズアイ同型艦1隻
輸送艇　多数

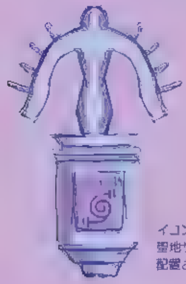
ゲーム本編の第二部の時点

艦隊構成
旗　艦　ゴールデン・ロア
戦闘艦　ロイヤルエンヴィ(オペラ艦)、ブルズアイ同型艦1隻
輸送艇　多数

政治 →p162	暦 →p163	医療 →p165	ハンター →p166
法律 →p162	通貨 →p164	病気 →p165	ギルド →p167

アンジュ教

この世界で最も一般的な宗教。都会の住人のほとんどは、アンジュ教の信者であるといってよいほど普及しており、イヌヒトの信者が多い傾向にある。
アンジュ教には、イコンと呼ばれるは羽が生えたような抽象的なオブジェを祀ることや、アンジュ教の教えを説いた聖書も存在する。戒律はそれほど厳しくなく、敬虔な信者は日曜に礼拝する習慣となっている。



イコンはアンジュ教の宗教的象徴。聖地サモエドでは街の至るところに配置されている。

男女別の正装があり、日曜日の礼拝へ出かけるときはかならず着用する。

アンジュ教の結婚式では、新郎はタキシードかフロックコート、新婦はウェディングドレスを着る。参列者の服装は以下の通り。

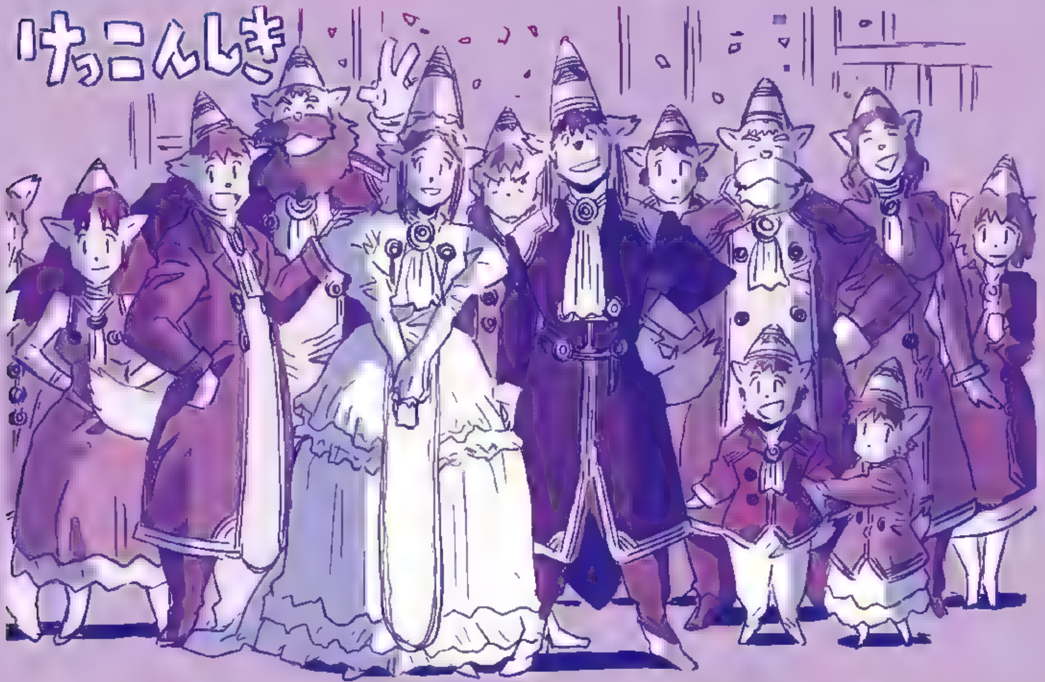
男性

- モーニングコート
- タキシード
- ダブルスーツをモチーフにした服装等

女性

- スカートスーツ
- パンツスーツ
- ドレスをモチーフにした服装等

※ドレスはある程度シンプルなものがいいとされる



結婚式では、年齢、性別問わずにおそろいの帽子と、タイを締める。

おそうしき

火葬して骨の一部（牙）を墓に埋葬し、残りは空に散布する。葬儀の際、会葬者は「特定の白い花を一輪」献花する（花の数が会葬者の数になる）。墓石はアンジュ教のイコンをモチーフにした、シンプルなもの。

男性

服の色は必ず黒とされる。

- ダブルスーツ
- モーニングコートをモチーフにした服装等
  ※ベストの襟のコートを取り外したもの

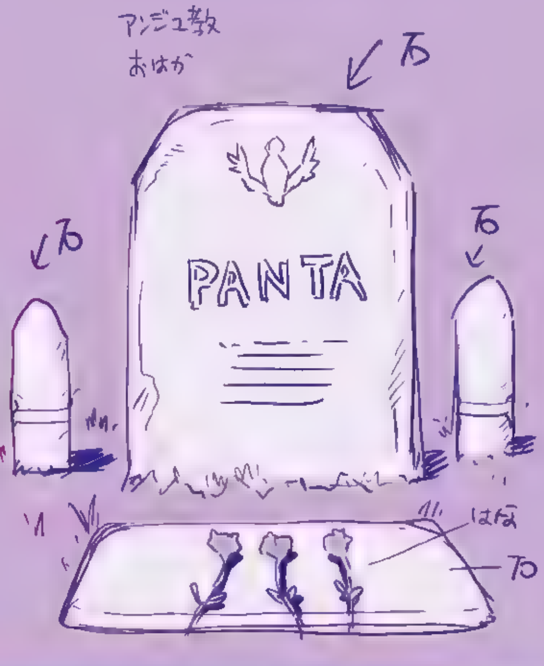
女性

服の色は必ず黒とされる。黒いヴェールを着けるのがならわしである。

- スカートスーツ
- パンツスーツ
- ワンピースをモチーフにした服装等

ヒトは死ぬと精神だけの存在になって、生前に良い行いをしたヒトは天国へ、悪行をなしたヒトは地獄へ行くといわれる。また、アンジュ教では鳥は魂を空へ帰す聖なる使いであると信じられている。

墓をつくり霊を祀る風習である。
花のみを供えるのが通常。アンジュ教の聖地であるサモエドではユキユリの花を供えることが多い。



オシラサマ信仰

辺境のネコヒトの村などに残る民間信仰で、精霊信仰(シャーマニズム)に近いもの。
世界中に満ちている「ノノ」の力を紋様によって引き出して奇跡(呪術)を行う。主に口伝や修行によって呪術が伝えられるが、古文書、秘伝書のようなものも存在する。村の中心には象徴的なオブジェ(トーテムポールのようなもの)が、各家庭には簡易的な神棚のようなものがある。

オシラサマ信仰が残る村の中心となる「ノノ」の力を多く蓄えた物質(岩である事が多い)で、その表面に紋様を描き、ノノの力が霧散しないよう封印を施されている。

オシラサマ信仰者の服装はシェバルドに住む人々の中でも独特な雰囲気を持っている。服装には「ノノ」を表す紋様がところどころに描かれている。

結婚式

新郎新婦は、飾り付けた特別な民族衣装を身に纏う。
艶やかな色彩、精緻な柄のものが良いとされる。

嬉しい時、悲しい等、踊って感情を体全体で表現する。
踊りは冠婚葬祭、様々な場面で必要不可欠なものとされており、男女問わず、オシラサマを信仰している者は踊りを踊る事が出来る。

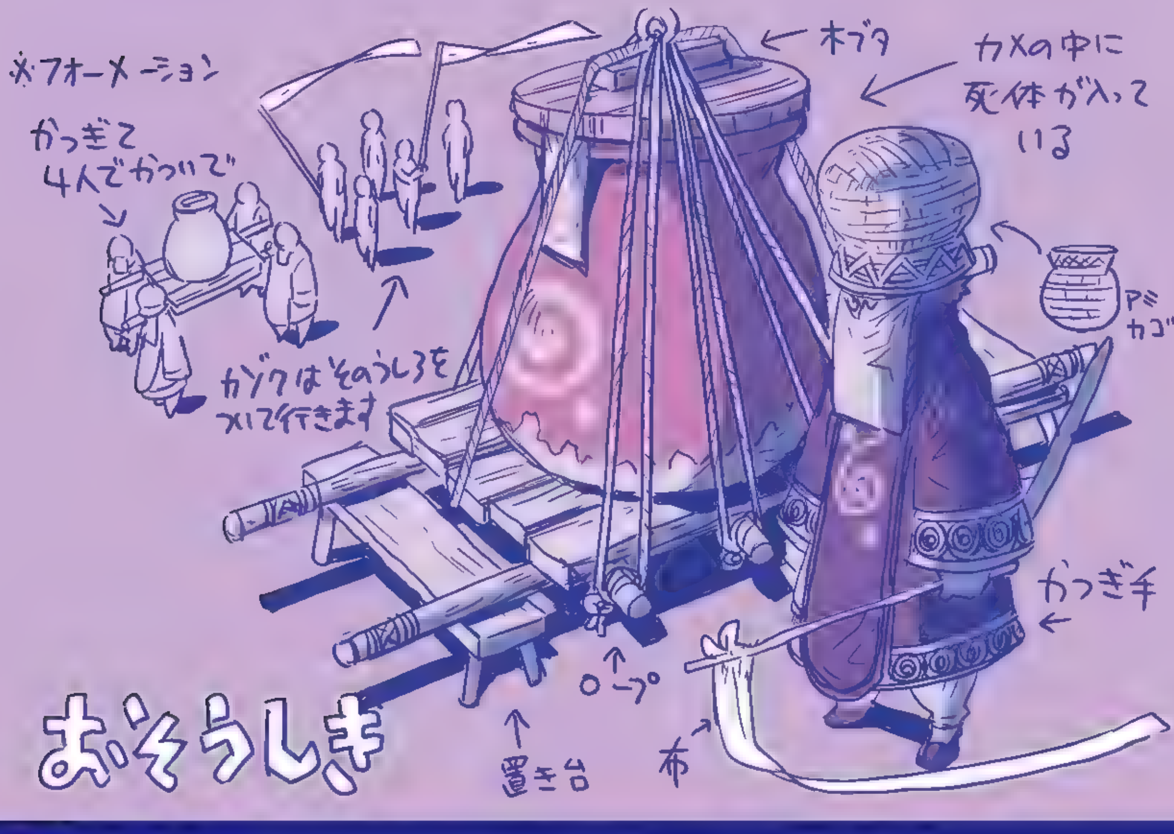
踊り方は実に様々な表現方法が存在する。
声を出して表現したり、表情で表したりと、
同じ感情の踊りでも、バリエーション豊かに
表現される。

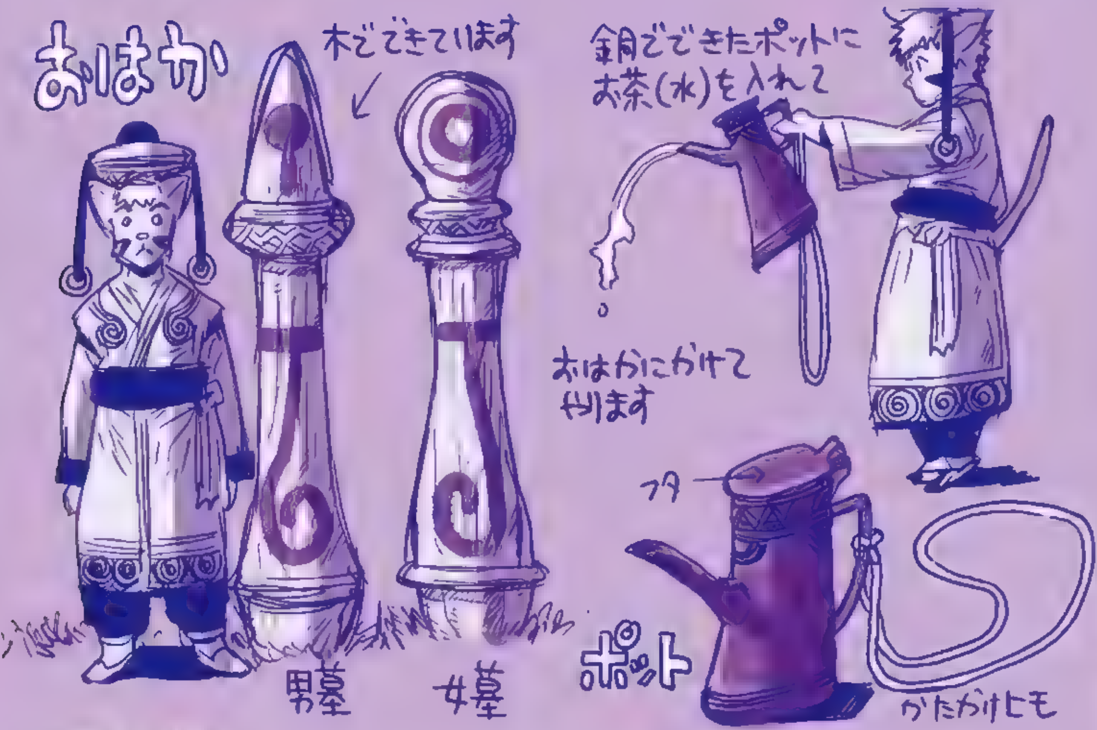
アニミズムな死生観を持つ。ヒトは死ぬと精神だけの存在になって、大いなる魂と一つになるとされる。
ある説ではノノとなって、再び世界に還ってくると伝えられている。

死者は紋様を描いた丸い桶に、屈葬状態で納め土葬する。死者に生前好きだった服や民族衣装を着せる、桶の中に死者の好きなものを入れるなどの行為が行われることがある。墓標は木製の柱のようなもので、飾り柱のような簡単な意匠がこらされている。この前に食べ物や花などが、自由にお供えされる。

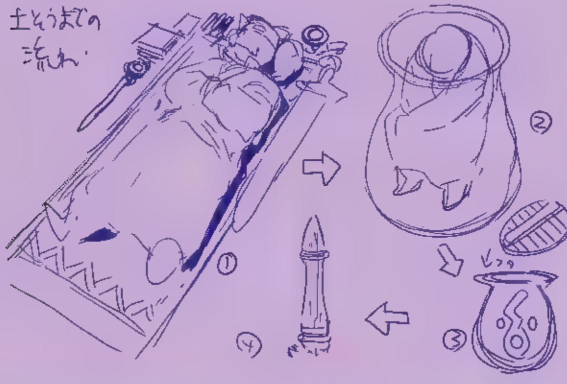
葬祭用の服装

- 参列者は基本的に黒を基調とした葬儀用の民族衣装を着る。
- 直接顔が見えないような薄布が垂れた笠をかぶる。





墓前には、基本的に葬儀の供え物と同様の物が供えられる。
また、お茶を墓標にかけ、清める風習や、「灯篭流し」という年一回の行事として大いなる魂(故人)へ向けた言葉を短冊に書き、使い捨ての熱気球につけて飛ばす風習がある。



イヌヒトのオシラサマ信者は肩身が狭い!?

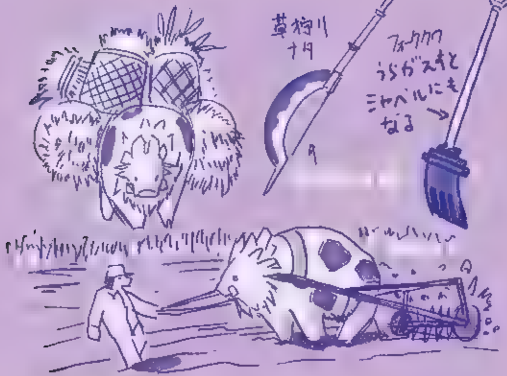
まれにイヌヒトの信者がいるが、イヌヒトはネコヒトに比べ、種族的に呪術の資質が低い傾向にある。そのため呪術の資質が高いネコヒトからすると、普通のこともできないといった印象を持たれてしまっている。努力ではどうしようもできないため、イヌヒトの信者は肩身の狭い思いをしているのだ。

工業製品→p176
兵器→p177
クリステルドライブ→p178

農林水産業

農業、漁業をおこなうことで、食料を保存し、安定した食料の供給を目的に行うもの。また、農業、養殖を行うことで資源の減少を防ぐ。林業では貴重な木材を確保するため、森林の保護が重要な課題となっている。

湖、川などで漁を行う。浮島の性質上、海は存在しておらず、水のある場所が限られているため、盛んではない。空魚に関してはシーリハムの住人のみが漁をしたり、養殖が可能な種類に関しては養殖を行っている。

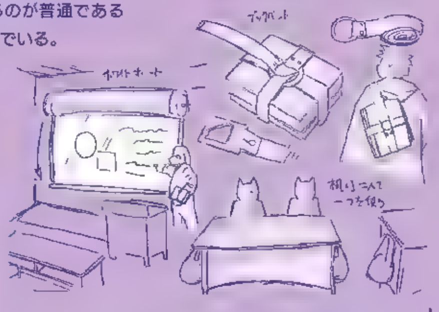


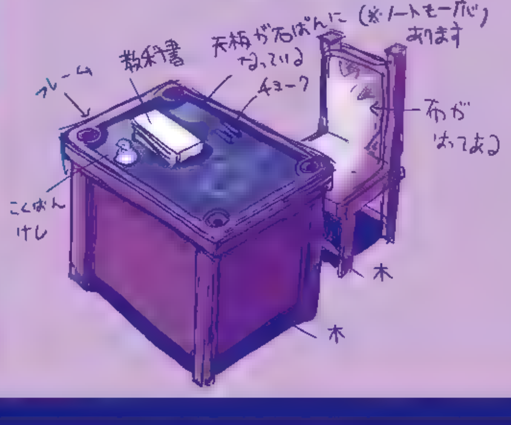
主食であるパンの原料となる小麦に似た植物の栽培と、ギウやワトリニの飼料となる植物の栽培が盛んに行われており、その生産がほとんどを占めている。そのほか、野菜の生産も行っている。マタバコ、マタタンブドリンクの原料となるマタタンブの生産は厳しい規制がある。

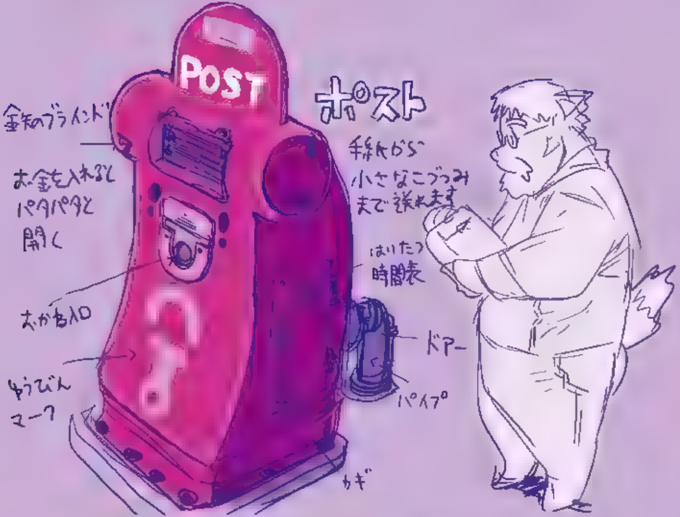
学業

共和制が布かれてからは国民の教育に対する意識が高まり、今まで以上に教育を受ける事が可能な人々を増やすことが、戦後の内政重視の政策における重要な課題の一つとなっている。

小学校、中学校、高等学校、大学、大学院があり、シェパルドでは中学までが義務教育課程とされている。小さな子どもは地域社会で面倒を見るのが普通であるため、幼稚園はない。優秀な児童への奨学制度も年々改善が進んでいる。

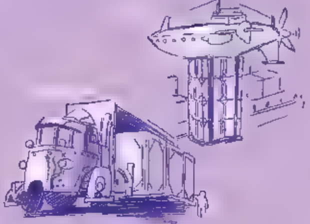




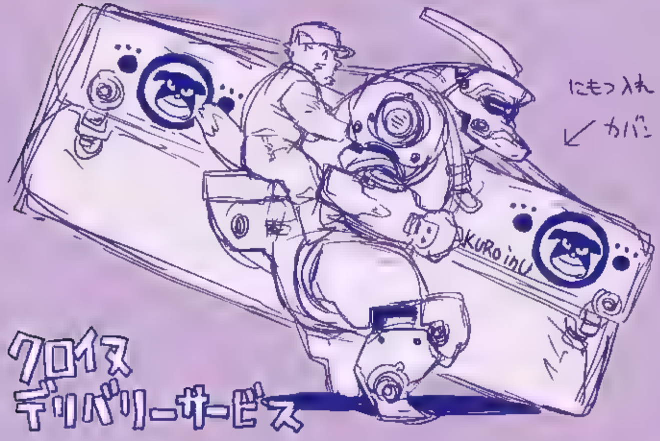


運輸業

運輸業とは、ヒトや貨物の運送にかかわる業種である。運送作業には飛行艇やロボが使用されることが多い。



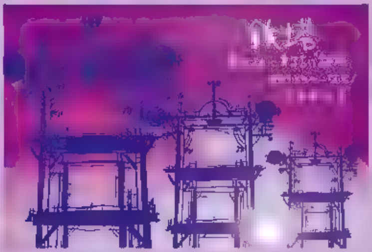
街にはポストがあり、このポストにお金を入れるとポストの口が開き、送りたいものを入れる事ができる。定額でどこにでも送れるが、僻地や遠隔地にはいつ届くか分からない。



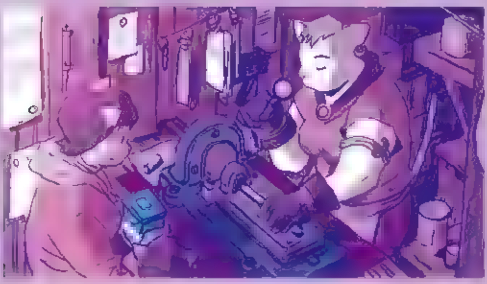
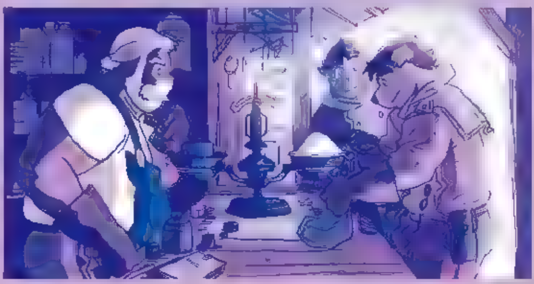
運送には、車や飛行艇による長距離輸送が広く行われている。また、色々な地形に対応できるロボでの荷物の上げ下ろしがポピュラーとなっている。

工業

材料を加工して、製品を作ること。機械の発達したシェパルドでは、鉄鋼業は重要な位置を占める。



浮島全体が国に管理された施設で、巨大な溶鉱炉、製鉄所が存在する島「ケアン」が、シェパルドの鉄鋼業を支えている。

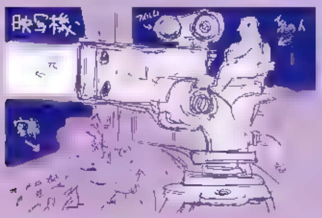
工業製品

クリステルドライブから発生される「電気」、「熱」、「光」を利用した工業製品が都市部を中心として一般に普及している。

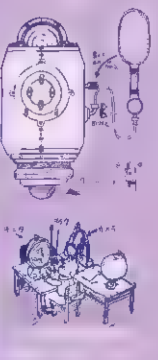
一般的な機械部品として、ネジには＋と－の両方が存在し、普及している。
また、リベットなどの細かい部品は、兵器の場合被弾時に衝撃でリベットが飛び散り、それ自体でケガを負わないようにするため、あまり使用されない。逆に一般的な車や機械にはリベットが普及しているため、見た目で兵器かどうかを見分けることができる。

白黒映画（音声付）が主流で、総天然色と言われるカラー化も進んでいる。
シェパルドでは政治批判を思わせる幻燈の上映が厳しく禁じられている。

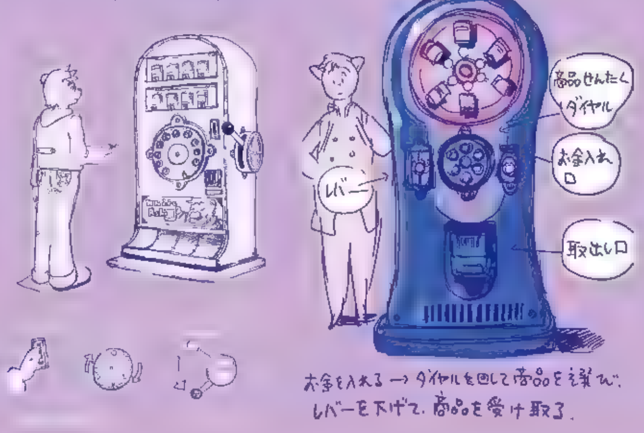
白黒テレビが一般的になりつつある。
最新技術として発色の悪いカラーテレビが出来ているが、まだ一般的ではない。
国営放送が、ニュース、スポーツ、子ども番組（アニメ）、ドラマを放送している。



性能はまちまちだが、高性能な物は大陸間の通信も可能。
場所によっては通信感度が低い場所もある。（クリステルやナノマシンの影響など）



機械制御の自動販売機（電子制御のものは存在しない）がある。販売されているものはお菓子や飲み物、切符、雑誌など。飲み物の容器は缶ではあるが、缶ジュースのようなプルタブ式でなく、上フタが全部取れるワンカップ式。

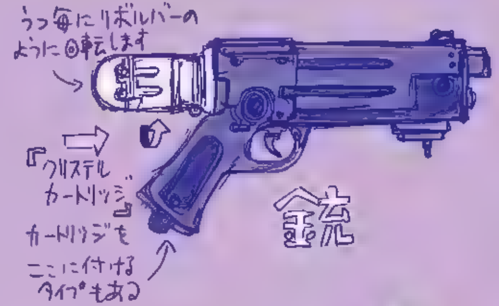


兵器

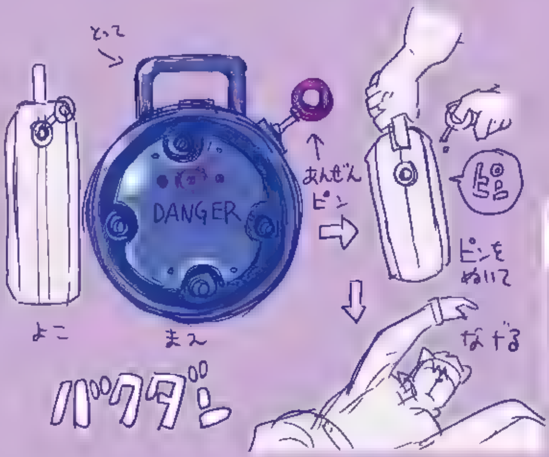
シェパルドの歴史は長い戦争の歴史でもあり、その負の歴史の中で数々の兵器が生まれてきた。

我々の世界の銃と同じような構造。ただし、弾はクリステルから生成された特殊な火薬で飛ぶ。そのためマズルフラッシュは使用したクリステルの色となる。

※マズルフラッシュとは銃を撃った時に銃口から出る火のこと。

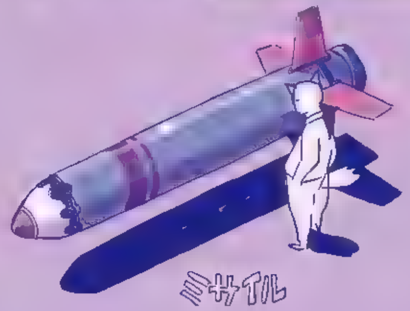


クリステルから生成された特殊な火薬で作られている。
プラスチック爆弾のような高性能な爆弾は存在しない。



クリステルから生成された特殊な火薬で作られている兵器(推進剤も同様)。戦艦の武装など強力な長距離射程の兵器には、ロケット弾を使うのが一般的である。

レーザー兵器には2種類の系統が存在する。
ひとつは「発掘部品」と言われる旧文明の出土品の機能をそのまま流用したものである。もうひとつは「クーバース」の技術者メルヴェーユが古代の技術を復活させて製作したものである。前者は「発掘部品」そのものが出土している数も限られており、非常に高価である。後者の技術は一般的には公開されておらず、「クーバース」の兵器の一部に使用されているのみに留まっており、量産はされていない。



ソラトロボの世界で使われている単位は?

基本的に国際単位系(SI)で、呼び方が変わっている以外は大きな変化はなく、例えば単位"ジュール"の呼び方はこの世界では"ジル"となる。
中にはトン(t)や時間の単位のように我々の世界と変わらないものもある。

接頭辞	接頭辞	重さ	広さ	体積	重さ	角度	角度
m ミ	k キ	g グラ	m^2 ヘル	m^3 リル	t トン	r ラド	度数法 0~360°

接頭辞	接頭辞	接頭辞	長さ	時間
m ミ	c セ	k キ	m メル	秒 分 時間 日

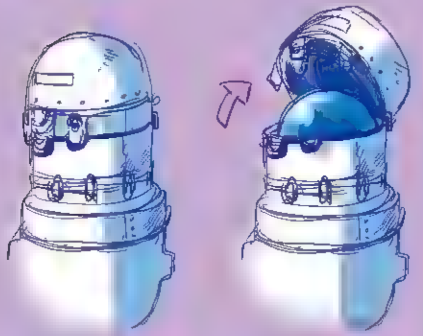
1kg (キグラ)
例) 1キログラム=1キグラ

農林水産業 →p174	運輸業 →p175	工業製品 →p176
学業 →p174	工業 →p175	兵器 →p177

クリステルドライブ

この世界に存在する資源「クリステル」から動力を取り出すために生み出された装置を「クリステルドライブ」と呼ぶ。

大陸に蓄積されたエネルギーが長時間かけて結晶化して「クリステル球」というものが生成される。このクリステル球を精製したものが、「クリステル」というエネルギー源として実際に使用される。
クリステルは、「自然界に発生するエネルギー資源」というのが一般の認識である。自然界にあるとはいえ、鉱物のようにそこにあり続けるものではなく、発生源から生まれ、成熟し、さらに寿命がくると朽ちて霧散するというサイクルをもった、ある意味、「生きた資源」といえる。クリステルがエネルギーを発しているときは、クリステル自体が青白く発光する。
また、クリステルは使用するごとに（内包するエネルギー量の減少に従って）色がくすんでいき、最後には割れて風化してしまう。



自動車、工業用マシンには、電気釜のような装置にクリステルが入っています。

クリステルドライブは、その力の強さによってレベルが設定されている。幻燈などの必要エネルギーの小さい機械にはレベル１程度の物が使用され、バイク等の機械になるとレベル５程度の物が必要とされる。ドライブレベルがクリステルレベルよりも大きいか同じレベルで使用するのが安全基準となっている。

クリステルレベル	使用機械
LEVEL 1	電池や簡単な照明程度
LEVEL 2~4	家電（免許が不必要なレベルは４まで）
LEVEL 5~	バイク
LEVEL 6~	小型ロボ、中型自動車、小型飛行船
LEVEL 7~	中型ロボ、大型自動車
LEVEL 8~	大型ロボ、電車、中型飛行船
LEVEL 10~	中型飛行艇、小型飛行機
LEVEL 12~	大型輸送艇、戦艦クラス、飛行機

クリステルから取り出せるエネルギーの種類は３種ある。どの種のエネルギーを取り出せるかはクリステルドライブのタイプによって決定される。

H TYPE　熱を取り出す機関

E TYPE

L TYPE　クリステルから光を取り出す

交通→p180
乗物→p182

ロボ

かつて百年戦争の時代に突如オオカミ族によってシェパルドにもたらされた兵器。
現在はその兵器としての一面を持ちつつも、一般生活に必要不可欠な存在として評価されている。

大陸ごとにティタノマキナが封印されており、それが伝説（民話）となって伝わっている。各地域のロボは大抵、伝説をベースにデザインされているため、地域によってロボのデザインは異なる。また、シェパルドでは民話に登場する「ヴィーヴル（我々の世界のフランスに伝わる竜）」が由来し、ドラゴンヘッドと呼ばれるタイプのロボが主流となっている。

ドラゴンヘッドは、その名の通り竜を思わせる頭部デザインが特徴的。

ロボはクリステルドライブから抽出された電気エネルギーを動力にして動くが、ノーマル時は安全性と汎用性を考慮して消費電力にリミッターがかけられた状態になっており、限界性能までの能力を使えない。
メカニックに詳しく、ロボの特性を把握できる技術者であれば、ロボの内部に格納されたカスタムパネルのデバイスを調整することでロボの性能をより引き出すことができる。さらに高い性能を求める場合、トルクバランスやエネルギー消費効率、反応速度のクロックアップなどを調整するための高性能なデバイスをカスタムパネルに追加することで可能になる場合がある。

ロボは元来、激しい戦争の中で「兵器」として生まれた。戦争終結後は、ロボの技術も民間に広く伝わり、平和利用されているが、兵器としてのロボも多数存在している。

カスタムパーツ

ロボの形状は実に多彩。シェパルド内でも様々なバリエーションが存在する。

ロボットの利用目的は時代とともに大きく変化した。ロボ同士のバトルをはじめ、下図のような腕相撲勝負など、作業ロボを使った遊びが生んだものもある。

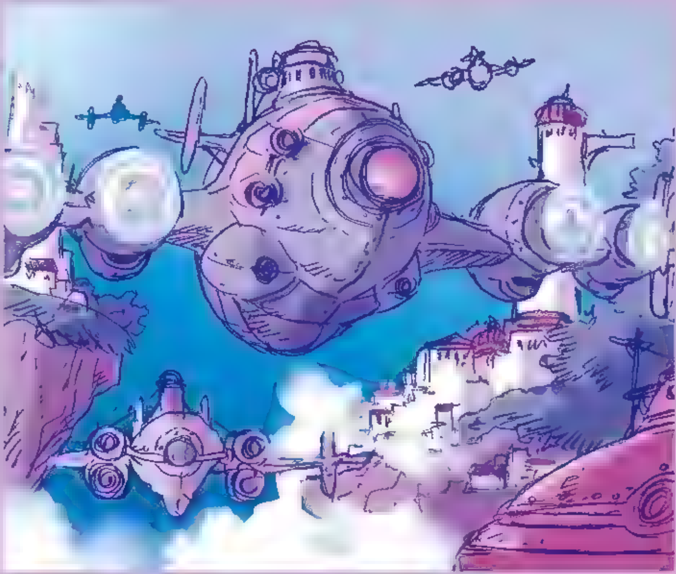
乗物 VEHICLE

ロボ→p179
乗物→p182

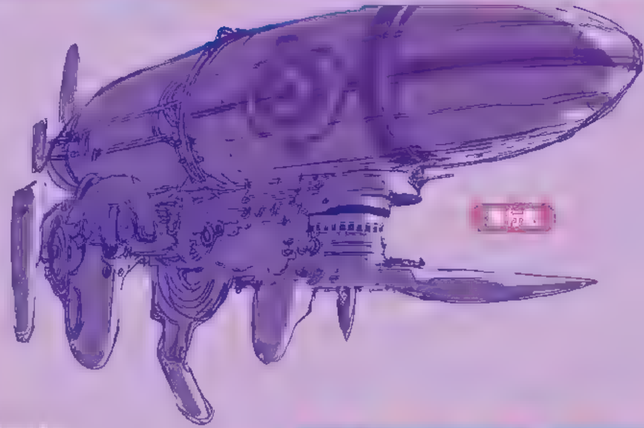
交通

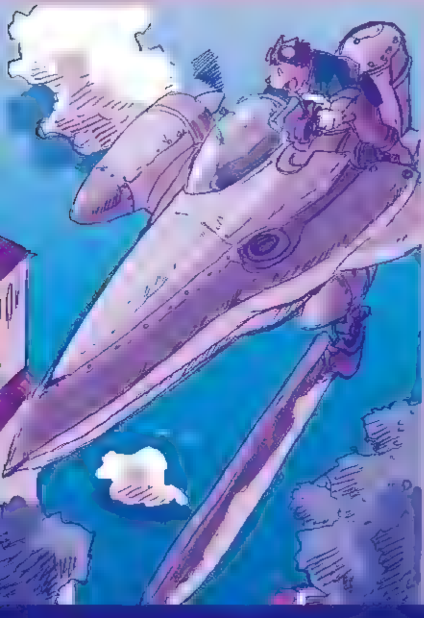
浮島世界という環境において、手軽な飛行手段の発達は必然であった。
小型の個人用飛行船から、高速艇、大型飛行艇など数々の飛行手段が広大なシェパルドを一つに繋げている。

翼によって揚力を得て、クリステルドライブを利用したジェット推進装置か、プロペラ推進装置で飛行する。ジェット推進に関しては、世界の最高時速はマッハ1.0（約 1200km/h）。プロペラ推進機関に関しては二重反転プロペラも存在する。最高速度 750km/h。基本はプロペラ推進で、ジェット推進はとても珍しい。



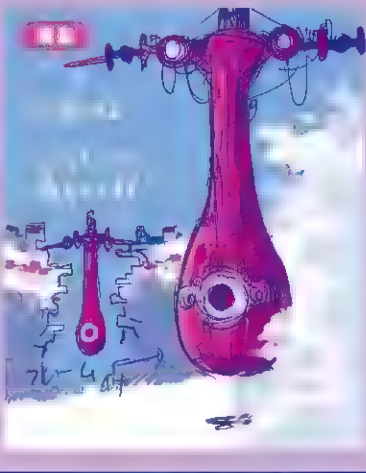
この世界の飛行船は基本的に硬式飛行船。硬い外殻の中に軽い気体の入ったバルーンが入っている。「高速飛行船」と呼ばれるものは、この飛行船にクリステルドライブによる推進機関をとりつけて、高速飛行を可能にしたもので、大型なものが多い。
街中を飛ぶ際は決められたルール、航路に基づいて飛行している。

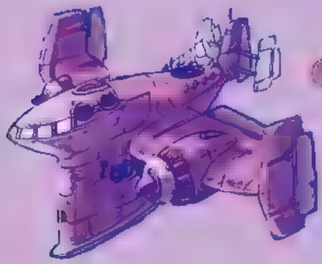




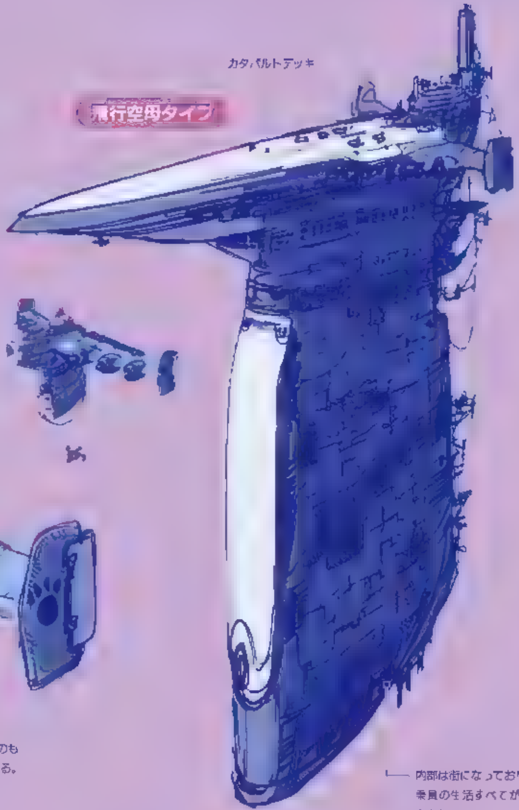
小島の間をつなぐように橋を架ける船。クレーンにエレベータがついたものなどがあり、港での作業等に使用されることもある。

熱気球。簡素な作りのものが多い。田舎などでしか使われない。





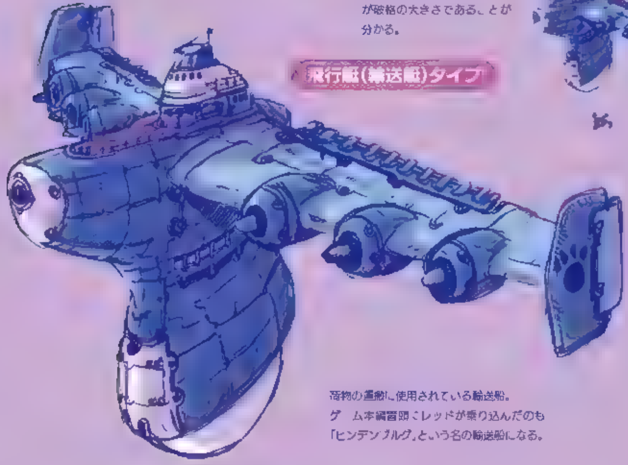
飛行空母タイプ



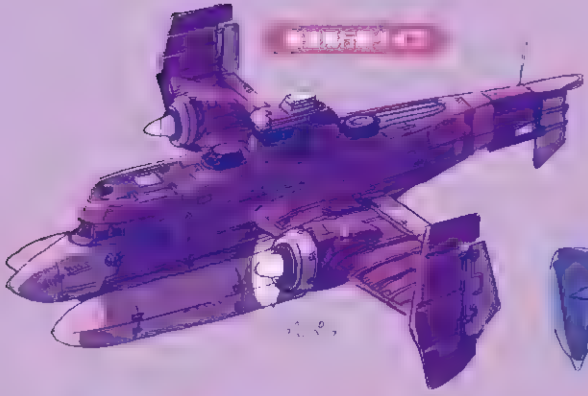
右図は飛行空母と一般的な飛行機、輸送艇との対比図。
飛行空母タイプクラスのものが破格の大きさであることが分かる。

内部は街になっており、乗員の生活すべてがまかなえる。

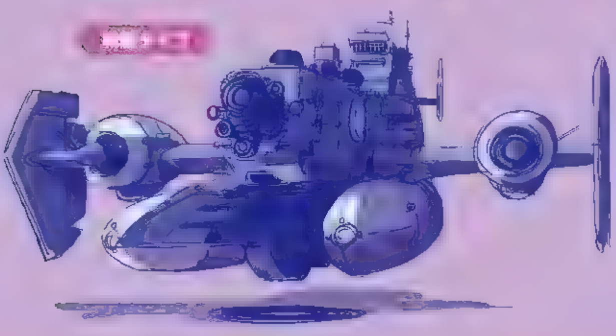
飛行艇(輸送艇)タイプ

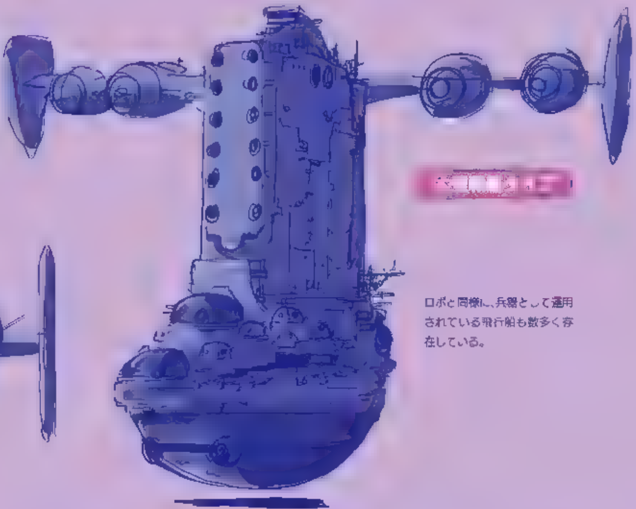


荷物の運搬に使用されている輸送船。
ゲーム本編冒頭にレッドが乗り込んだのも「ヒンデンブルグ」という名の輸送船になる。



どこかレトロなデザインで描かれた飛行系の乗物。
移動用から運搬用まで用途に応じて様々なバリエーションが存在する。浮島での生活になくてはならない文明のひとつだ。



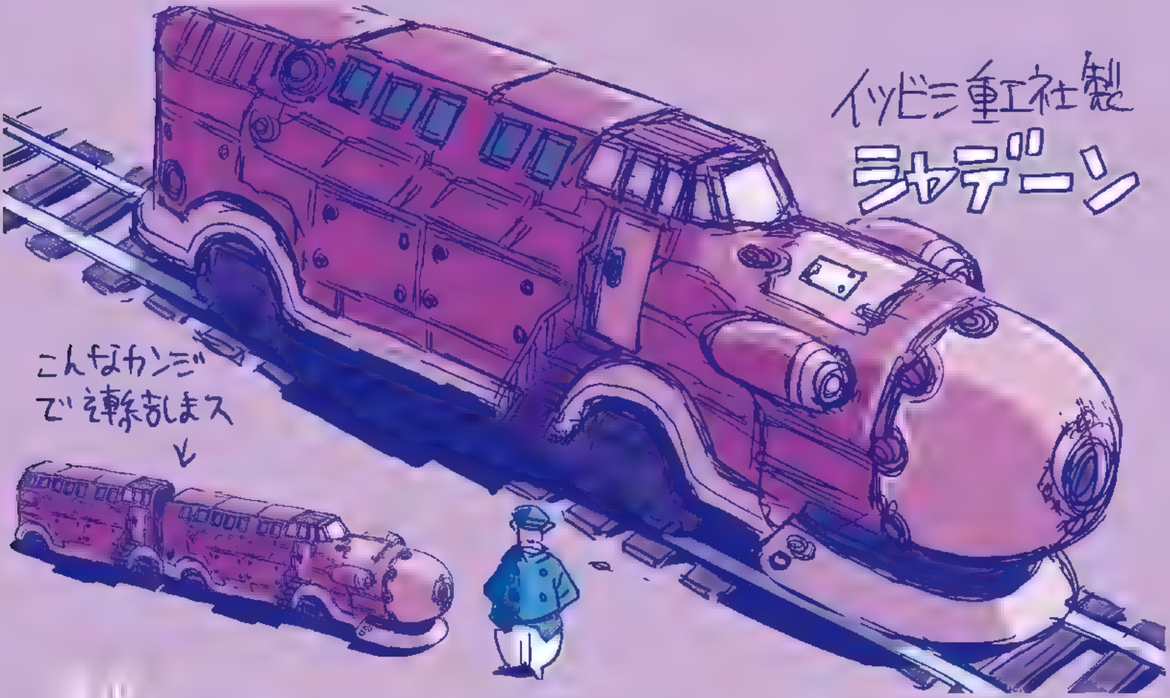


ロボと同様に、兵器として運用されている飛行船も数多く存在している。

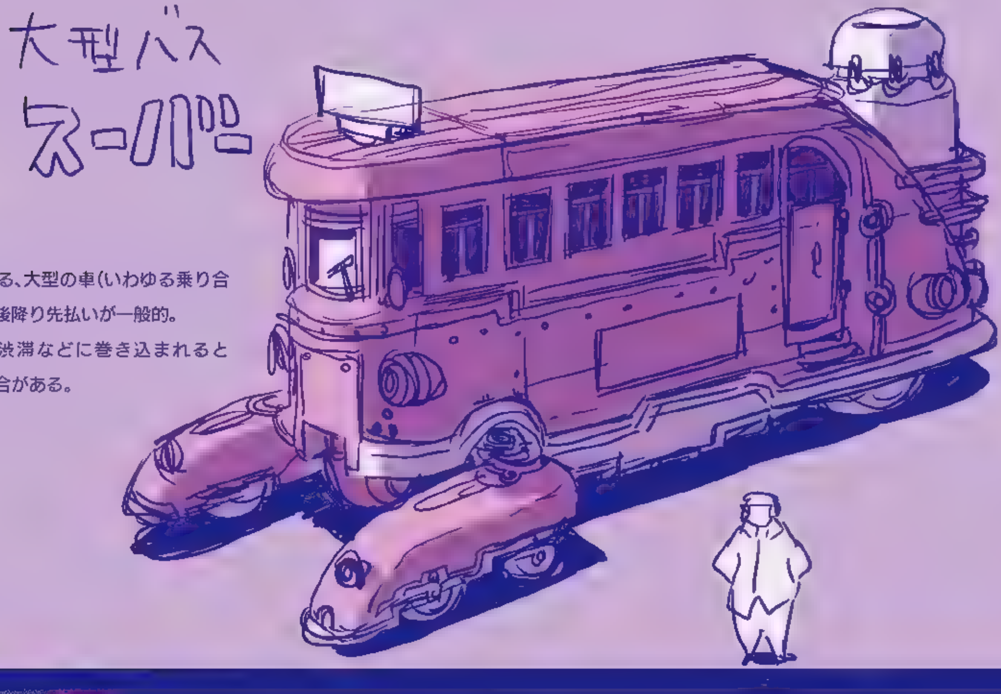
ロボ →p179
交通 →p180

乗物

飛行手段以外の乗り物は、島の規模によって大きく異なっている。
平坦な土地では車、起伏の大きな土地ではロボなどが重用される。
また、都会限定で電車なども存在する。

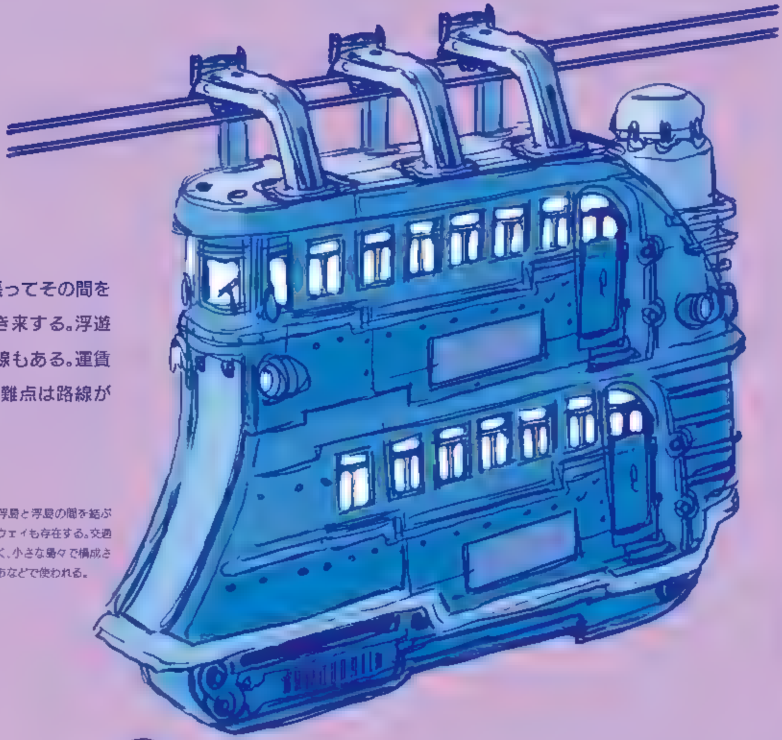


線路と呼ばれる規定の順路を走る乗り物。
公共交通機関の中では一番早く目的地に着けるが、運賃が高いのが難点。

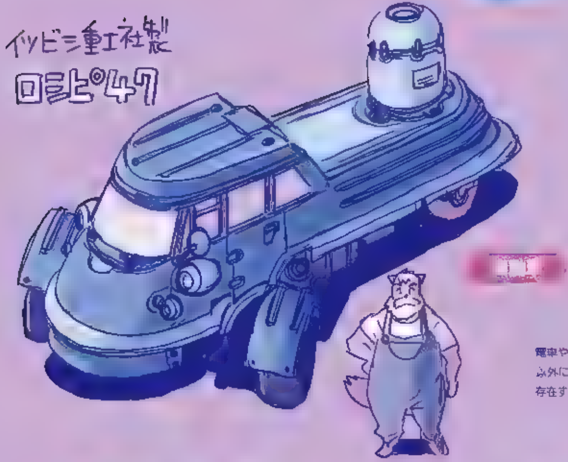


規定の順路を走る、大型の車（いわゆる乗り合いバス）。後乗り後降り先払いが一般的。
運賃は安いが、渋滞などに巻き込まれると遅延が生じる場合がある。

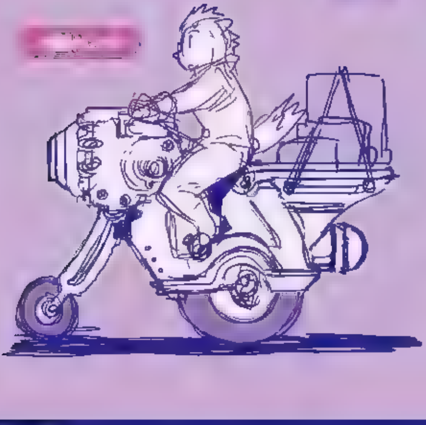
高い建物の間などにロープを張ってその間をゴンドラのような乗り物で行き来する。浮遊大陸の下を横断する遠距離路線もある。運賃は電車とバスの中間くらいで、難点は路線が少ないことである。

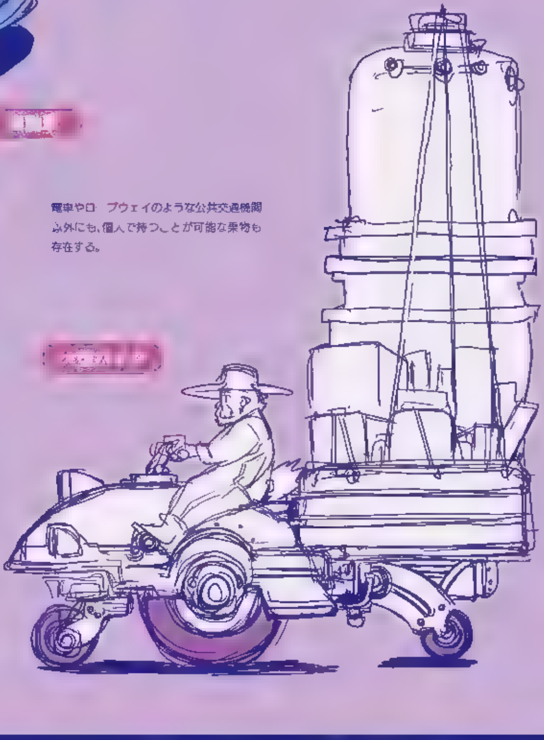


中には浮島と浮島の間を結ぶロープウェイも存在する。交通量が多く、小さな島々で構成される都市などで使われる。



浮島の中で生活する上で、欠かすことができない移動手段として存在する乗物たち。自動車やバイクなどは、運搬目的で利用されることが多い。





電車やロープウェイのような公共交通機関以外にも、個人で持つことが可能な乗物も存在する。

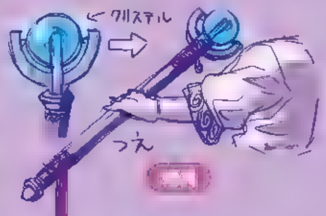
ナノマシン →p186
ナノメタル →p187

呪術

基本的にネコヒトだけが使うことのできる特殊な能力である。どんなネコヒトでも呪術を使う素質自体は持っているが、それを能力として発現させるには特別な訓練が必要とされる。

能力の強さは個体差が大きい。非常に特殊な例ではあるが、中には訓練なしに呪術を使える者も存在する。また、最初から強い力を使える代わりに、すぐに力を失う者、弱い力しか使えなかったのに突然強い力を使えるようになる者など、様々なタイプが存在する。
能力発現において個体差がある理由はわかっていないが、体調の変化や精神的ショックが原因ではないかとする見方が主流である。なお、能力は使えば使うほど早く消滅するといわれ、通常では発現してから長くても10年の間には衰えて消えてしまい、一度能力が消えた後は二度と能力が使えるようにはならない。

ネコヒトばかりの里へ行くと、ほとんどの住人が紋様をペイントしている。ペイントは毎朝行われ、儀式として定着している(術が使えない者も、ペイントをしている)ペイントに使われる塗料(のようなもの)は神聖なものとされ、右の薬指、清めを受けた筆以外で触れてはならないとされる。



呪術を行使するために生み出された道具。クリステルを利用した呪術の増幅を行うものや、大規模な呪術の際に大きな紋様を描くための大筆などが存在する。

呪術を発動させるための重要なプロセスが「紋様」である。紋様の描き方で発生する事象が異なる。

呪術を使用するための訓練

- 正確な紋様を描ける様にする。
- 正しい発音による呪文詠唱が出来るようにする。
- 大気中の「ノノ」の存在(濃度を含む)を感覚的に感じ取ることが出来るようにする。
- 肉、卵を食べてはいけないという戒律を守る。

呪術を行使するために必要なもの

- 大気中に存在する「ノノ」
- 紋様を描くための特殊な塗料
- 紋様の描かれた札
- 起動用のクリステルがはめ込まれた術具

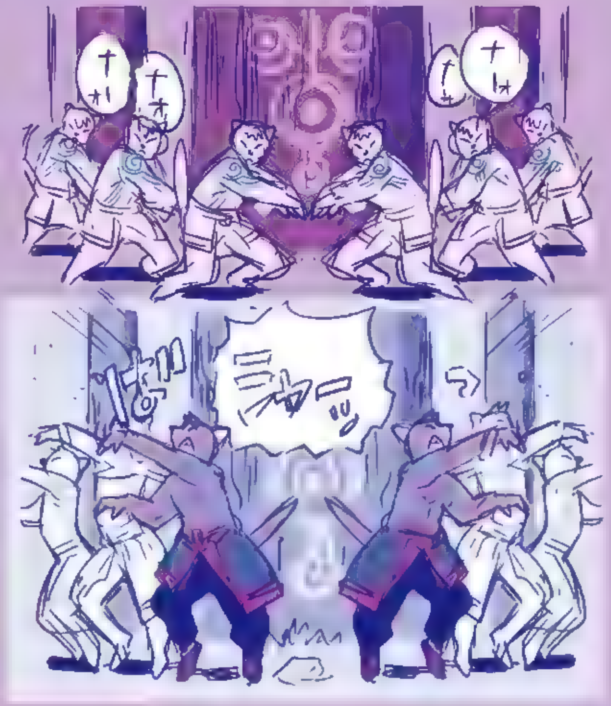
呪術を発動するための手順

紋様の描かれた札を準備する
体への特殊な塗料のペインティングを行う

正しく呪術が起動すると体の紋様が輝く

ジュノの紋様（カップ（聖杯）のような意匠）を
模したものが空中に出現する

大規模な事象を発生させるためには、その規模に比例して大掛かりな儀式が必要となる。
複数の術者が踊ったり、大量の札、大きな紋様を描くなど、通常の呪術よりも高度な技術が必要で、これによって大きな力を発動する。
例えば下図は、上級術者達による重力制御を利用した浮島破壊を行う様子である。この世界では、まれに浮島同士の衝突が発生するため、術者がこの術を利用して浮島の破壊を行い、衝突事故を未然に防ぐ事ができる。



呪術→p184
ナノメタル→p187

ナノマシン

呪術の根源として語られる「ノノ」とは旧文明で生み出されたナノマシンのことである。これらは、未知の存在「ジュノ」のテクノロジーによってもたらされているのだ。

太古の時代、人類は未知の存在「ジュノ」を発見する。これが後の栄華と滅亡のはじまりだった。

ネコヒトと呪術

何故ネコヒトの方が呪術の素養に長けているのか？ その答えは、ネコヒトが、かつてのジュノ世代（旧文明）の能力、すなわち呪術を行使するためのナノマシンを色濃く受け継いでいるからである。

また、シェパルド内でオシラサマ信仰において祀られているカップ（聖杯）のような意匠はフランスが所有していたジュノのスート（カテゴリー）の形を模したものである。オシラサマ信仰者たちは、大いなる魂の存在として「オシラサマ」を祀っているのだが、結果から見ればジュノの存在を崇めているといってもよい。

呪術の[illegible]

ネコヒトの能力（呪術）は魔法的な奇跡ではなく、実際はナノマシンによって引き起こされた科学的現象である。

ナノマシン（ノノ）は主に大気中に存在しており、世界のあらゆる場所で確認されている。場所によっては濃度の濃淡があるが、濃度が高くても視覚化されることはない。術者はこのナノマシンの出す微弱な波動や空中伝導率の高さを「濃度」として感じることが出来る。なお、呪術が発動した時は、『ナノマシン』が紋様として視覚化される。

また、術者の個体差がある理由には、体内の起動用『ナノマシン』の量、質に差があるためだ。このナノマシンの量は有限であり、術者が術を行使する時は、体内の起動用ナノマシンを消費するため、長い年月が経ったり、大きな呪術や数多くの呪術を使うと体内のナノマシンが寿命や消費などにより消滅し、術（プログラム）の起動自体が出来なくなる。

エルやベル　ガが、呪術を行使するする時こ額に浮かぶ紋様は、体内の起動用ナノマシンの作用によるものだ。

ナノテクノロジー

『ジュノ』の発見が、ナノテクノロジーを爆発的に飛躍させた。ジュノを発見するまで、人類のナノテクノロジーに対するアプローチは机上の空論に留まっているものがほとんどだったが、ジュノから授かったオーバーテクノロジーにより、まず素材そのものにおけるナノテクノロジー化を経て、機能を持った素材、さらには機械そのもののナノサイズ化が次々と実現していったのだ。

人類はジュノのもたらしたテクノロジーで爆発的な技術革新を起こした。

ナノメタル

思考を読んで分解、再構成を行うジュノのテクノロジーが生み出した金属。思考されたイメージに最適な構造をライブラリから選択し、再構成する。一度イメージされた個体がライブラリから選択される傾向にある。

ダハーカ、スルワラといったAZiシリーズのロボのボディはナノメタルで出来ている個体。なんと敵性存在であるシェイドも同様なのだ。なお、タルタロスはナノメタルの集合体である。

セーブポイントの秘密？

ゲーム中に登場するセーブポイントだが、実はこのセーブポイントもナノマシンで形成された、ジュノのテクノロジーで生み出されたものである。

ダハーカ内のメモリをデフラグしつつ、現在までの行動や状態をアーカイヴ化しストレージに保存するコマンドが発信されている。しかるべき施設でそのデータを整理することで、ダハーカのメンテナンスに役立つ。この機能をフルに使用できるのはAZiシリーズのロボだけなのだ。

バイオン復活→p190 | シェパルド革命→p191 | 第二次呪術戦争→p193
独立戦争→p191 | 第一次呪術戦争→p192 | レッドたちの冒険→p194

リセット

3050年前 ●
3000年前 ● リセット

栄華を極めた旧文明

リセットコマンド発動

浮島が誕生し、新たな種族であるイヌヒトとネコヒトが住む世界が構成される

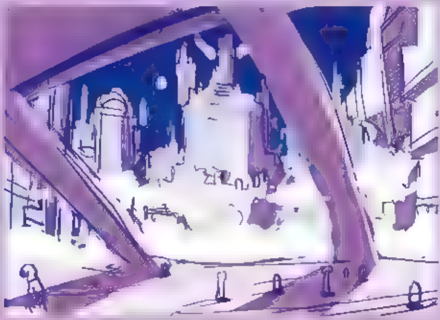
百合戦争

ノースセントラルの戦争 アビシニア帝国の建国

レオ族の戦士の一人。一部族『アビシニア帝国』を打ち立て、一族の長を皇帝に据えた。

レオ族をはじめとするネコヒトの旧種族は、巨体と好戦的な気質を持った戦闘種族であった。

イヌヒトとネコヒトたちの世界においても、ついに大きな戦争が起こる。『アビシニア帝国』の皇帝によって行われた12回の大遠征とそれにまつわる戦争。それは別名、百合戦争とも呼ばれた。
ノースセントラルは戦乱の渦中にあった。これを平らげたのはレオ族の一部族『ソルージャ』だった。ソルージャは『アビシニア帝国』を打ち立て、一族の長を皇帝に据えた。こうして、ノースセントラルには平穏が訪れた……かに見えた。しかし、ノースセントラルでの闘争はなくならなかったのである。ノースセントラルに争いが絶えなかった一番の理由、それはレオ族、タイガ族、チータ族、ヒョウ族などの血気盛んな部族がこの地に集っていたためである。頭を痛めたソルージャは、彼らの目をそらすことを考え付く。平和のための闘争。そう名づけられた遠征に、アビシニアの部族たちは夢中になった。ソルージャは彼らに一切の法を課さなかったからである。略奪、虐殺、破壊——ソルージャ率いるアビシニア軍は考えうるかぎりの非道を各地で行った。そこには題目の影さえなかった。多くのネコヒトたちは戦うことなくアビシニア軍に恭順した。
イヌヒトたちは反撃を試みたが、圧倒的な彼我の差に成す術なく滅ぼされていった。シェパルド王国もまた、ソルージャに滅ぼされかけていた国であった。



レオ族たちの侵略は目に余るほど非情なもので、各地の被害は甚大だった。

ロボの誕生

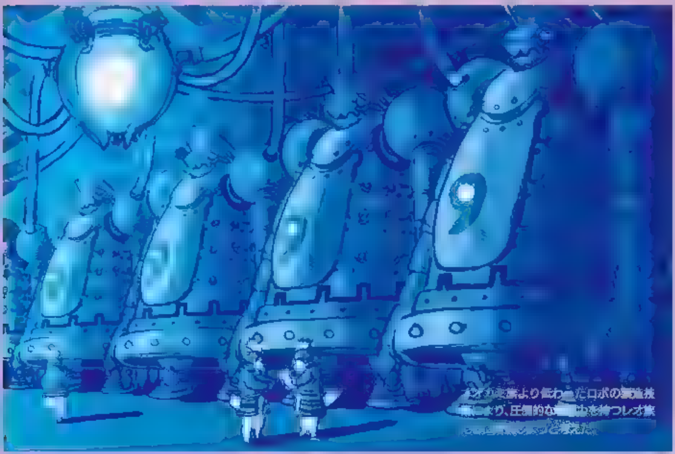
誇り高き種族オオカミ族の出現

[illegible]

窮地のイヌヒトを助けた種族があった。オオカミ族である。オオカミ族はソルージャたちを許さず、シェパルドを助けて真っ向からこれに立ち向かった。大軍を擁するソルージャと、小数部族であるオオカミ族がどのように渡りあったのかこれにも様々な説があり、はっきりとはしていない。ただ伝説によれば、彼らの遠吠えは天を涙させ、彼らの歩みは草木をも沈黙させ、彼らの牙は金ですら紙のように切り裂いた」と言われている。

オオカミ族が謎の消失 そして新たな戦力「ロボ」の開発

オオカミ族の介入によってソルージャはシェパルドから追いたてられた。やがて戦いは最終局面を迎えたが、この重要な局面でオオカミ族は歴史から姿を消す。オオカミ族を失ったシェパルドのイヌヒト達は、また不利に陥るかと思われたが、オオカミ族がイヌヒトに残した遺産が大きな鍵となる。それが「ロボ」だった。クリステルを動力源とするその機械に、シェパルドは最後の望みを託した。


オオカミ族より伝わったロボの製造技術により、圧倒的な[illegible]を持つレオ族[illegible]

ロボにより レオ族を撃退 百年戦争終結

広大な草原の広がる『モールベリー』で両者はにらみ合った。両者ともに、負ければ後のない戦いであった。横一列に構えたシェパルドのロボ兵をアビシニア軍は最初、こけおどしだと思った。アビシニア軍はロボには目もくれず、ロボの後方に控えるシェパルドの歩兵団に襲いかかった。しかし、アビシニア軍がロボの横を通り過ぎた瞬間、いっせいにロボが武器を振り上げて無防備なその背に攻撃した。アビシニア兵はバタバタと倒れた。歩兵団に到達したものは一人としていなかった。アビシニアの主な将は一瞬のうちに戦死し、統制は一気に乱れた。そこへシェパルドが討って出た。ロボによる剣打にさらされ、アビシニアの兵はとうとう戦意を失った。散り散りに逃げ出すアビシニア兵を、しかし、シェパルドは許さなかった。即座に追撃命令が出され、アビシニア兵は次々に討ち取られた。この戦いにより、アビシニアはシェパルド領内の兵の半数以上を失い、撤退を余儀なくされた。

この報はアビシニアによって侵略・征服された国々へ一気に広まった。各国は争ってシェパルドからロボを買い付け、アビシニアへの反乱をはじめた。『モールベリーの戦い』と名づけられたアビシニアの大敗北から26年。アビシニアはこれまで征服してきた各国から逆に国土を切り取られた挙句、ついに無条件降伏することになる。アビシニア帝国はこれにより消失、レオ族やタイガ族といった主な種族は断絶され、残ったアビシニア領の民は各国への隷属を強いられた。ロボを開発したシェパルドは各国へのロボ提供により大きな利益を、また、新たな領土として旧アビシニア領の半分以上を得た。レオ族による侵略戦。その野望を食い止めたのは機械を操るイヌヒトたちだった。

リセット→p188 | ロボの誕生→p189 | 第二次呪術戦争→p193
百合戦争→p188 | 第一次呪術戦争→p192 | レッドたちの冒険→p194

バイオン復活

18歳 ラーレスのメダリオン

14歳 レムレスのメダリオン

本来の目覚め方とは異なる形で復活してしまったバイオン。長い時間をかけ自分の目的を探すこととなる。

イレギュラーな状態で目覚めたバイオン

突然謎の島が出現したという超常現象調査中、バイオンが眠るカプセル(コールドスリープチャンバー)が発見される。目覚めた彼の頭脳や身体能力は、ほぼ完全な状態ではあったが、オーダーを受けていないため行動指針のない無垢な状態であった。

本来であれば「タルタロス」が、バイオンよりも先に出現し、そこから発せられる「オーダー」が行動指針を与え目覚めさせるという流れが本来の順番であった。無垢な状態故に、目の当たりにする戦火と惨状が、彼の後のネガティブな行動指針に走らせる影響を与えたのかもしれない。

バイオンとベリウスの[illegible]

バイオンの分身ともいうべきロボ「ベリウス」。ここでバイオンは目的を見出す。

エル達の隠れ里「ラグドール」に辿り着くバイオン。

この里にはオリジナルハイブリッドしか取り出せない「ジュノ」の存在や「タルタロス」、「オーダー」などの情報が埋め込まれた特殊なロボである「ベリウス」が存在していた。バイオンは本能(あるいは「ベリウス」)に導かれてこの里に辿り着いたのだ。里に封印されていた「ベリウス」を発見し、バイオンは失った情報を引き出すことに成功し、新たな行動指針を得る。

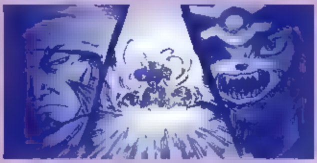
オハシラの儀で人柱となったベルーガの姉

突然、ラーレスの封印が弱まってしまったため、急遽「オハシラの儀」が執り行われる。「オハシラの儀」を行なったのは「ベルーガ」。人柱になったのは、なんとベルーガの姉「テリーナ」であった。

その後ラーレスのメダリオンは、ベルーガに継承される。同時に結晶石のことなど様々な知識も学ぶ。

そして継承したメダリオンによりベルーガは、不老の体となった。

[illegible]の里 ラグドール[illegible]



ラグドールは一夜にして謎の火災により壊滅した。

火災の真犯人は「ベリウス」に搭乗したバイオン。

彼は、村に隠匿されていた「ベリウス」に触れることで全ての必要な情報を得た。そして来るべき「タルタロス」の復活のために邪魔になるこの里を排除しようとしたのだ。

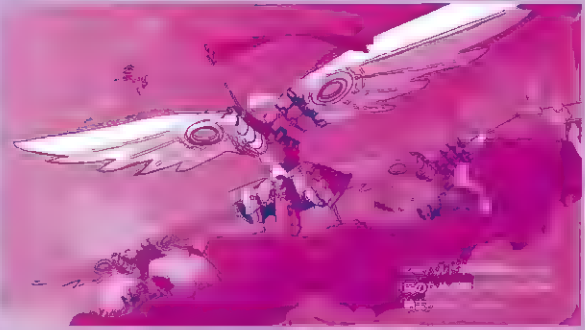
ベルーガは里に対する非道を行ったバイオンに対し激しく怒り、サラマンデルでベリウスを追跡したが、返り討ちに遭い重体に陥ってしまう。(顔の傷はこの時についたもの)

エルは「レムレスのメダリオン」と共に逃がされ、助かることができた。継承したメダリオンにより不老の体となるエル。里へ戻るが、そこで広がる惨状を見て自分以外の生き残りはいないと思い込んでしまう。

独立戦争

シェバルド革命

百合戦争以来、旧アビシニア領のネコヒトたちは虐げられてきた。



レジスタンス『猛きツメ』のリーダー。独立戦争を引き起こしアビシニアの独立を導いた。

自由を求めて

独立戦争はシェバルド王国・その他の周辺諸国と旧アビシニア領のレジスタンスとの間で行われた革命戦争である。

旧アビシニア領のネコヒトたちは、百合戦争以来虐げられていた。彼らの鬱憤は(百合戦争から)300年の間にたまりきっており、レジスタンスの活動も活発化していた。シェバルド領内で活動する過激派レジスタンス『猛きツメ』は、そうしたレジスタンスの中でも特に大きな勢力を誇っていた。この頃、シェバルド王家は大きく傾いていた。家臣に贈り物をされてはその言うままに法令を濫発し、民を裁く王。寵臣に国庫を開放し、博打にふけり、散財を繰り返す王妃。こうした王家を利用する貴族、見限っていく貴族。王家は国民からの信用をなくし、憎しみの象徴と成り果てていた。

アビシニア独立

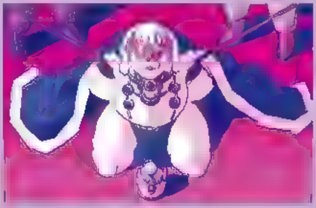
『猛きツメ』のリーダー『ゲオルグ・ワーグナー』は武器を集め、仲間を募る一方で、テロの情報をひそかに王家に流した。王は震え上がり、すぐさま命をくだした。――旧アビシニア領の兵器をすべて差し押さえよ。これに旧アビシニア領の民兵隊が反発した。民兵隊は王兵と真っ向から衝突。ゲオルグはこれに加勢し、大勝利を収める。旧アビシニア領のネコヒト達はこの知らせに奮い立った。各国は同盟を結んで彼らを抑えようとしたが、アビシニア独立総司令官として立ったゲオルグがこれを阻んだ。

ゲオルグは各地を転々としながら同志を指揮して勝利をおさめ、ついに旧アビシニア領を『アビシニア』として独立させた。百合戦争以来、虐げられていたネコヒトたちは闘争の末に『自由』を勝ち取った。

革命の果てに

シェバルド革命はシェバルド王国内で行われた革命戦争。独立戦争によって、シェバルド王家の弱体は浮き彫りとなった。これを見て、シェバルドの平民たちは立ち上がる決意を固める。――暗愚なる王家を倒し、自分たちのための国を手に入れるのだ！平民たちはまず、絶対支配の象徴とされたスティーバ要塞を襲撃。要塞に蓄えられていた武器を手にすると、今度は王城を目指した。王はこれに対抗しようと王都中の兵を集めたが、平民達の圧倒的な数に兵は戦う前に逃げ出してしまった。一方の平民は、自分たちを守るべき兵が自分たちに刃を向けたことに怒り狂い、王城を強襲、国王を捕らえて王権の停止を宣言する。こうしてシェバルド王国は消滅、代わりに平民と平民の意に賛同する貴族たちによる政府が発足して、シェバルドは『シェバルド共和国』へと姿を変えた。

ようやく作られた国民のための国。しかし、革命の嵐がやむことはなかった。何故なら、真の国民のための国というものの定義が定まっていなかったからである。政府指導者の交代に次ぐ交代。濫発される布告。国内はますます混乱し、治安は悪化の一途をたどった。アビシニアの独立はシェバルドの民を動かし、長く民を虐げてきた王家は民によって滅ぼされてしまった――。



リセット→p188	ロボの誕生→p189	独立戦争→p191
百合戦争→p188	バイオン復活→p190	シェパルド革命→p191

第一次呪術戦争

ダリアン・バラス　シェパルド政府指導者。自国を売り渡そうとし、失脚してしまう。

ネーブル・ブロイツ　シェパルドの北方駐留部隊隊長。その活躍によりシェパルドを勝利に導いた。後にシェパルド国家元首ネーブル1世となる。

シェパルド軍は[illegible]術を使用し、激しい[illegible]

今こそ偉大なる獅子の血潮を示すとき！アビシニア軍侵攻！

第一次呪術戦争はシェパルド共和国とアビシニアとの間で行われた戦争。シェパルド革命によって、シェパルト国内は大混乱に陥っていた。これに目をつけたのがアビシニアである。「今こそ偉大なる獅子の血潮を示すとき」と掲げられたスローガンにアビシニアのネコヒト達は胸躍らせた。アビシニア軍は怒涛のようにシェパルド各地を占領していった。時のシェパルド政府指導者『ダリアン・バラス』は慌ててこれを押し止めようとし、シェパルド領一部の無条件譲渡まで提案したが、アビシニア軍の勢いは止まらなかった。どころか、自国を売り渡そうとした罪でダリアンは失脚してしまう。このアビシニアの大攻勢を食い止めたのが、シェパルドの北方駐留部隊隊長『ネーブル・ブロイツ』である。ネーブルはわずかな手勢を率いて、アビシニア軍一個大隊を一時退却させる。この大活躍は国中に広まり、ネーブルのもとには多くの義勇兵が集うようになった。ネーブルは義勇兵を率いて奮闘。ついには逆にアビシニアの領土を脅かすほどになる。アビシニアの国民はネーブルの脅威におびえきり、戦争をはじめた自国政府を非難するようになった。

アビシニアは自国の誇る呪術部隊を戦場へ多数投入した。

レッドたちの冒険→p194

第二次呪術戦争

シェパルド元首。
第二次呪術戦争で戦死。

若干11歳の青年将校。
後に総司令に抜擢される。

両国の戦闘は激しさを増すばかりだった。シェパルドが巨大な戦艦を投入すれば、アビシニアは戦艦に相当する強力な呪術を行使し、これに対抗した。両国の被害は計り知れないものとなった。

ついにアビシニアに政権交代が起こり、新たな首相の提案により戦争は終わった。シェパルドはアビシニア南方の地ミルフィー島を得、また大量の賠償を得た。

一方、シェパルドを勝利に導いたネーブルは英雄にまつりあげられた。彼は国民の後ろ盾を得てシェパルド国家元首『ネーブル1世』となって、自らの名のもとに新たな政府を立てた。これにより、長く続いていた革命に終止符が打たれ、国内は平穏を取り戻していった。揺れるシェパルドを襲うアビシニア。しかし、一人の英雄がシェパルドを守った。英雄はやがて思いあがり、『国』を手にすることとなった。

ひとりの青年将校が導いた勝利

第二次呪術戦争はシェパルド共和国とアビシニアとの間で行われた戦争である。

第一次呪術戦争以降、『ミルフィー島』のネコヒト達は徹底的な弾圧にさらされていたが、当初彼らはそれに耐えていた。しかし、ある少年が惨殺されるに至って、ついに一斉蜂起する。ネコヒトたちはシェパルド軍の駐在施設も、イヌヒトの経営する商店も、イヌヒトの家も、徹底的に破壊した。一方のシェパルドからすれば、それは戦犯の反乱でしかなかった。

時のシェパルド元首『ネーブル4世』は最新鋭の機械化兵団を全力投入し、自らも陣頭指揮にあたった。この事態にアビシニアも腰をあげることになる。アビシニアは再びシェパルドの国境を侵し、シェパルド軍本隊と激突した。こうして武力蜂起は国同士の大戦争へと発展していったのである。戦争は当初、シェパルドの圧倒的優位にあるかのように見えた。

しかし、陣頭に立っていた元首ネーブル4世が戦死したことで、優劣はあっという間に逆転した。一方のアビシニア軍も苦境に立たされていた。ロボ兵を使うシェパルドに対して、アビシニアは白兵でしか挑むことができなかったからである。アビシニアの兵はバタバタと失われていき、ついには一般民衆までもが前線に送り込まれるようになった。

泥沼化した戦況を打開したのはシェパルド側だった。シェパルドは局地戦闘で連戦連勝を重ねていた若干11歳の将校、『ピレネー・ウーゴ』を総司令に大抜擢する。ウーゴの指揮のもと、シェパルド軍はアビシニア軍を駆逐、ついに紙一重の勝利を得る。ネコヒトが起こした反乱はやがて国同士の戦いに発展、戦いを鎮めたのはたったひとりの青年将校だったのだ。

リセット→p188	ロボの誕生→p189	独立戦争→p191	第一次呪術戦争→p192
百合戦争→p188	パイオン復活→p190	シェパルド革命→p191	第二次呪術戦争→p193

レッドたちの冒険

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U

カカオ	21歳	22歳	23歳	死亡								
レッド						8歳	9歳	10歳		14歳	17歳	18歳
ショコラ		0歳	1歳		3歳	4歳	5歳	6歳		10歳	13歳	14歳
エル						305歳					314歳	315歳
ベルーガ						309歳					318歳	319歳
メルヴェーユ				18歳					25歳		29歳	30歳
オペラ		7歳	8歳		10歳		12歳			17歳	20歳	21歳
グレン		6歳	7歳		9歳		11歳			16歳	19歳	20歳
カルア		4歳	5歳		7歳		9歳			14歳	17歳	18歳
ブルーノ		27歳	28歳		30歳						40歳	?
ゲペック		28歳	29歳		31歳						41歳	42歳

HISTORY GUIDE

A ショコラの父であるカカオ・ジェラートが恋人のクロワと別れる。カカオはフリーランスのハンター(主に運び屋の依頼をこなす)であった。

B ショコラの母であるクロワが、産まれたばかりのショコラを連れて家出。その後、クロワはとある孤児院に住み込みで働くことになる。その孤児院の院長はパンネ。

C カカオがクーパースに参加し、ブルーノ、ゲペックと出会う。この時点のクーパースのメンバーはまだこの3人だけ。

D もともと病気がちな体質であったクロワが病死。ショコラは、そのまま孤児院に引き取られる。この時、ショコラの名字をカカオの名字と同じ「ジェラート」と伝える。カカオは、クロワの死を知らずにいた。

E メルヴェーユがパイオンの下でハイブリッドの製作を始める。この後、約1年かけて次々にハイブリッドが培養されていく。その数は完成、失敗を含めて数百体に上るという。

F カカオ・ジェラートが任務中に殉職。この時、ゲペックは右目を失い、右足が不自由になる。※ファンブック「CARMINE」掲載小説「ビター レイン」参照。

G ハンタ 連盟が発足される。根回し工作が功を奏し、連盟の重要なポストにブルーノがつくこととなる。

H カーマインがパイオンの評価から脱落する。その後、カーマインは自らに与えられていたロボ「ザハーク」(正式機体名 ZAHAK-AZIO7)を奪い、研究所を脱走する。カーマイン自らこのロボを「マインゴーシュ」という偽名をつける。また、脱走の際、自分と同系統のハイブリッドであり、早々にパイオンから脱落の烙印を押されていた「クリムゾン(クイーン)」と共に逃亡。それぞれ別の道を行く事にし、カーマインはパンネの孤児院にたどり着く。

I オペラの両親が飛行船事故のため行方不明になる。オペラも同じ飛行船に乗っていたが、オペラのいた区画は奇跡的に雲海への落下を免れる。その後、クランツ家は離散状態になってしまう。

J ハイブリッドとしての失敗作と判断され、廃棄処分されそうになったレッドがダハーカを奪って脱走。脱走後、数日さまよったのち孤児院にダハーカとともに辿り着き、そこで行き倒れる。ショコラのいる孤児院でレッドが保護される。

K ロゼ、ルージュ、バーミリオンがパイオンの評価から脱落する。ロゼはその後、研究所を脱走する。

L 実験体「No. 9071」が研究所を脱走(同時に何名かの実験体も逃亡)する。後にエルと出会う。

M レムレスの封印を行うため、エルが「No. 9071」を人柱とした「オハシラの儀」を行う。レムレスの封印が弱まった原因は、パイオンがブランクとネロを使って封印を解除する実験を行ったためである。成果は得たものの、ブランクとネロが成長不足のため完全にコントロールすることが出来ず、現在まで時を待つことになる。※ファンブック「RED」掲載小説「9071 オハシラの朝」参照。

N 研究所を脱走したロゼがカーマイン達と出会い、孤児院にやってくる。※富士見書房「ドラゴンマガジン」掲載の「レッドデータ・チルドレン」を参照。

O オペラ、グレン、カルアが、ブルーノに拾われクーパースに参加。ゲペックの下でハンターとしての技術、知識を叩き込まれる。

P バーミリオンとルージュの襲撃により、孤児院が閉鎖となり、パンネ院長は隠居となる。後に、カーマインとロゼがアビシニアへ旅立つ。カーマインの残したアスモデウスはレッドとショコラが受け継ぐ。

Q メルヴェーユがブルーノと接触し、クーパースに参加。最初は技術顧問としての立場であったが、次第にクーパース内での地位を高めていく。

R レッドとショコラがハンター連盟の試験に合格し、ハンターとして独立する。これまではハンターのサポートで修行をしていたが、元々カーマインから叩き込まれた技術のおかげもあり、次第にハンターたちに一目置かれる存在となる。

S ゲペックが、ブルーノと意見の衝突が多くなる。結果ゲペックはクーパースを抜け、クーパースの後をオペラに託す。

T ソラトロボのゲーム本編の内容になる。レッドが輸送艇「ヒンデンブルグ」に侵入する中で、運命的にエルと出会う。ここから壮大な冒険が始まった。

U ソラトロボのゲーム本編後の話。カーマインとロゼがアビシニアの旅路からシェパルドに帰還した。

ロストナンバーズ
Lost Numbers No.1
Lost Numbers No. 2
Lost Numbers No. 3
199
Lost Numbers No. 4
Lost Numbers No. 5
Lost Numbers No. 6
202
204
Lost Numbers No. 7
Lost Numbers No. 8
Lost Numbers No. 9
Lost Numbers No.10
Lost Numbers No.11
Lost Numbers No.12
Lost Numbers No.13
Lost Numbers No.14
Lost Numbers No.15
CAUTION!

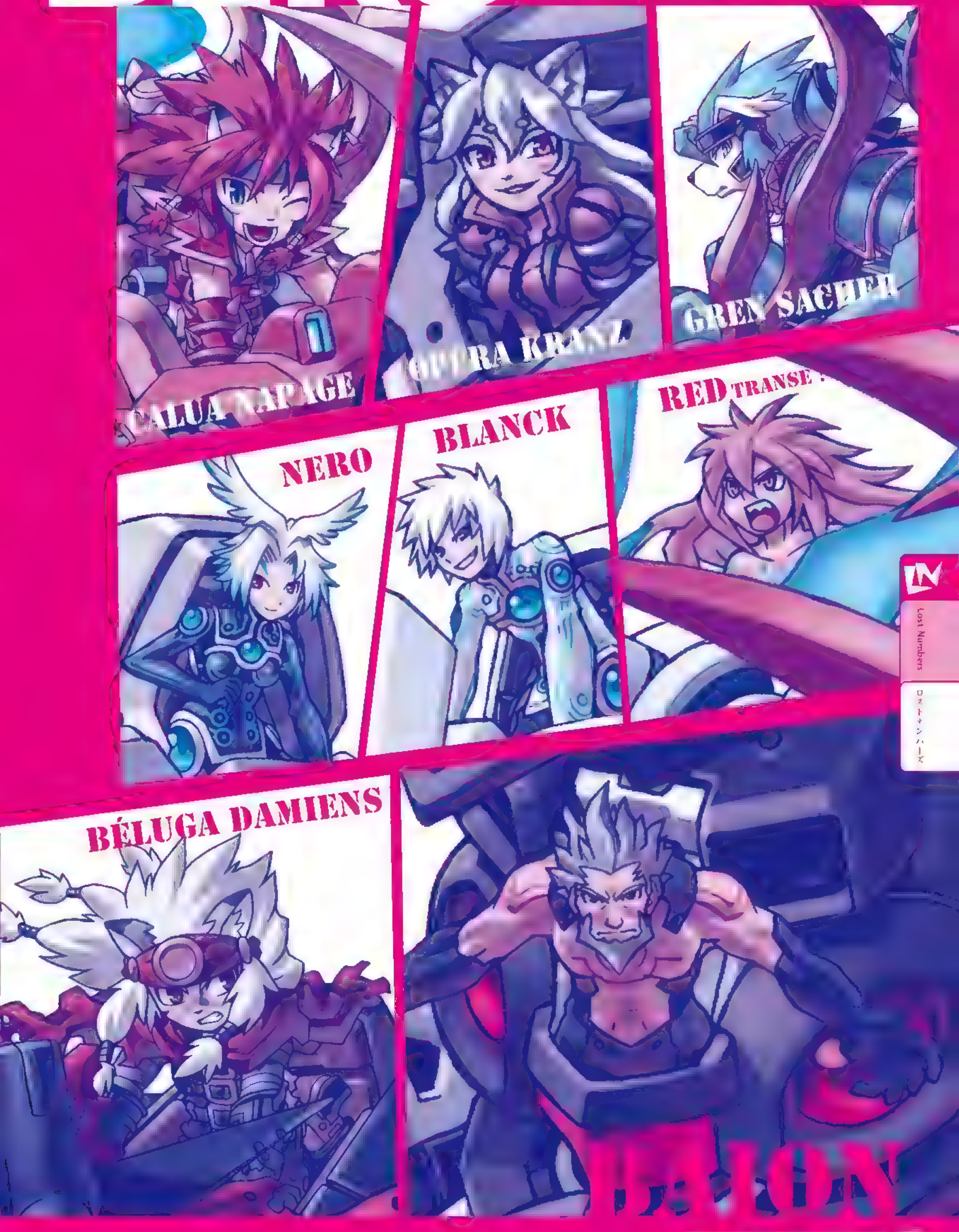
LOST NUM

LN No.1 谷口 欣孝氏の幻のキャラクターイラストギャラリー!?

本作品「Solatorobo それから CODA へ」でメカニックイラストレーションを担当した谷口氏。実はメカデザインを描く際に、それぞれの機体に搭乗したキャラクターを描いていたのだ！ところがキャラクターのリデザインが行われことからキャラクターのイラストは使用不可となった。メカはすでに紹介しているので、キャラクターにスポットを当てて本誌初公開!!

BERS

CAUTION!

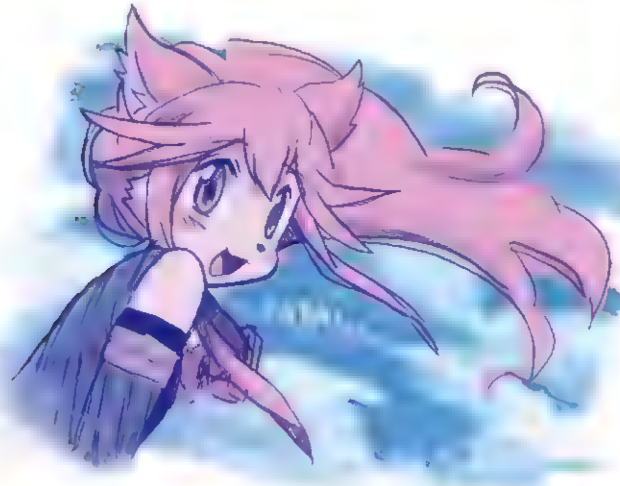


Lost Numbers

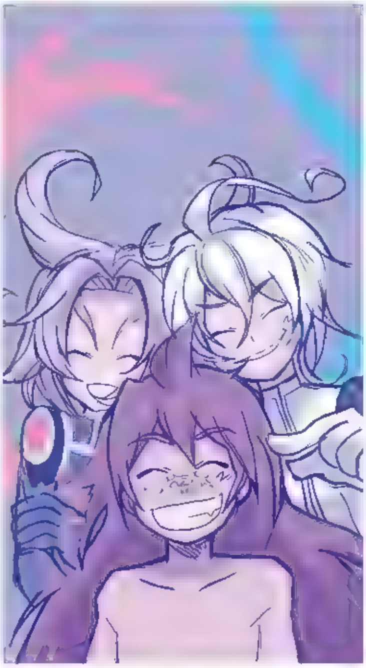
ロストナンバーズ

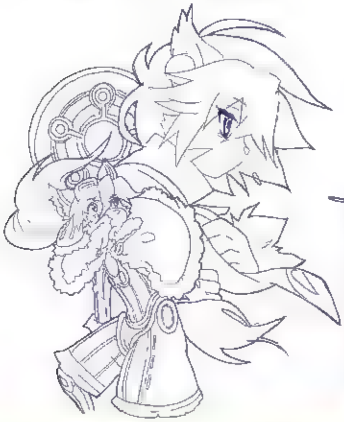
LN No.2 まめ助の未公開イラストギャラリー!?

まめ助が開発中にせっせと描きためたイラストの数々！社内のイラスト掲示板に投稿していたものや、中には完全に趣味で描いたものも!? 開発スタッフを癒したそんなお宝イラストを本誌初公開！



お気に入りのキャラクターや、描きたいシチュエーションを自由に描いたイラスト。メインからサブまでキャラクター達を妄想力を全開にして描いている。





LN No.3

シアンの愛機 幻のロボ ピースメーカー!?

開発初期に描かれていたシアンの愛機！「フェイスレス」と呼ばれている頭部がないのが特徴の１人乗り機体である。正式機体名は『PEACE MAKER SDDCS（ピースメーカー スーパー・ダイナマイト・ドラマティック・シアンズ・スペシャル）』!! カスタマイズして作ったオリジナルらしい。

シアン自らロボをさらにカスタマイズ。
より強く、より美しく、よりナイトっぽく進化している（らしい）。
シアンらしい見た目重視のド派手なロボデザインだ。

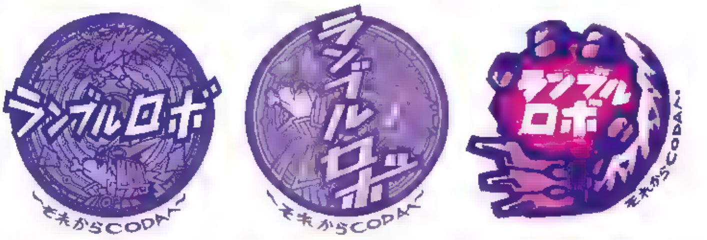
ピースメーカーの別デザイン案。よく見ると胸の部分に王宮騎士団のマークらしきものが確認できる。白いボディに羽の装飾、そして４本足の形状で描かれた独特のフォルムが印象的だ。

LN No.4

タイトルロゴボツデザイン初公開!?

作品イメージを練り込んだタイトルロゴ案。文字で雰囲気を表現したもの、ダハーカに搭乗したレッドがマークとしてデザインされたものなど、様々なアプローチで提案されている。そんなボツタイトルロゴデザインを一挙公開!!

「ランブルロボ」と書かれたロゴは、本作のタイトル「Solatorobo それからCODAへ」が決定になる以前の仮タイトル。「ランブル（轟音）」ロボに乗って大暴れするアクションゲームという意味でつけられていた。



デザイン案の中には「レッドとダハーカ」というストレートなネーミングのものも存在した。地面を走り抜けるダハーカが力強いイメージを感じさせるが、決定には至らなかった。

キャラクターなどのモチーフを加えたデザインから、次第に文字だけのデザインへ移り変わっていった。温かみのある手描きの雰囲気を活かしつつ、作品の持つ魅力を伝えるロゴとして微調整が加えられていった。右図が決定になったタイトルロゴデザインになる。

決定稿

LN No.5 開発中に消えていった幻のキャラクター!?

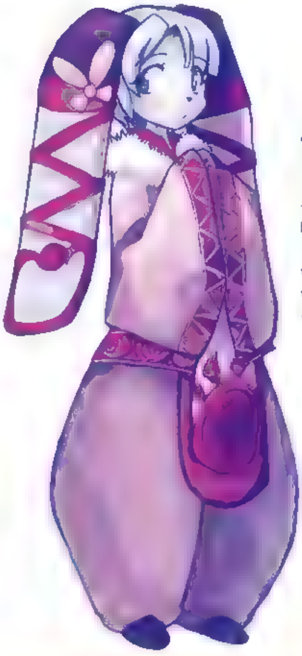
ゲーム中では残念ながら登場しなかったキャラクターたち。線画段階のものから、丁寧に着色されたキャラクターものまで、生き生きと描かれている。残念ながらゲームには登場することのなかった幻のキャラクターイラストをボツ設定も合わせてご紹介!!

ジュレの妹!?

日傘が印象的な可愛らしい女の子のキャラクターデザイン。ファラオにいるキャラクターとして描かれたが、実はスタードッグスカフェの店員であるジュレの妹として設定されたキャラクターだった。オシャレな姉に、負けず劣らずオシャレな妹のようだ。

我らファラオの管理官!

決定稿の管理官のデザインとはイメージの違う、ファラオ管理官のデザイン候補。シャープなメガネとピンとのびたバロン髭がチャームポイントだ。貫禄たっぷりのブルドックタイプのデザイン案もなかなかいい味を出している。



マウのアイドル!?

マウに住むキャラクターとしてデザインされた女の子。大きな耳飾りが印象的で、衣装の端々にオシラサマを表現するマークがあしらわれている。こんなに可愛らしい女の子がいたらマウの厳しい修行にも力がはいっちゃうかも?

⚠CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに掲載された正式な設定資料ではありません。

おてんば女ハンター参上！

レッドと同じデザインの帽子をかぶったフェネック系女性ハンター。カムボーンをくわえ、やんちゃな様子が伝わってくる。スマートな体にふっさふさのしっぽがバランスのいいキャラクターだ。

ピアッツリじゃないよ！

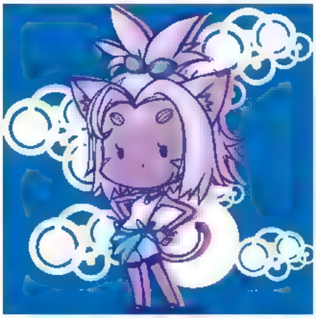
ぽっちゃり系カメラマンのイヌヒト男性。ピアッツリとは雰囲気の違う元気いっぱいのおじさんのようだ。自分で撮った写真にご満悦の様子。一体どんな「ワンダフルッ！」な写真が撮れたのかな？

女空賊団グレイハウンズ！

「グレイハウンズ」と名付けられた空賊団。実はゲームに登場した空賊団「桃色ピーチ団」のもとネタで、三人の強気そうな女性トリオで結成された空賊団として設定されたものだった。

謎のキャラクター！

「イヨケン」と名付けられた謎のキャラクター。どこかで見たことあるような……。



南国少女アナナ？

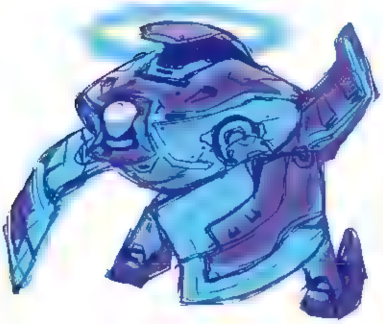
「アナナ」と名付けられた、南国風味の小麦色のキャラクター。シーリハムに住んでいる女の子として描かれた。ちなみに「アナナ」という名前はバナナが由来。

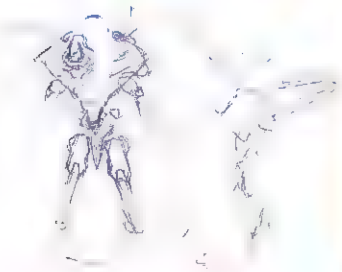
LN No.6

まるでロボ？開発初期のシェイドデザイン!?

まっ黒ボディに赤い色が特徴のシェイドだが、ここに掲載しているのは、決定稿とは似ても似つかないシェイドの初期デザインたち！実に様々な形状が検討されているが、どの案も非常にメカニカルにデザインされており、その姿はまるでロボのようだ。

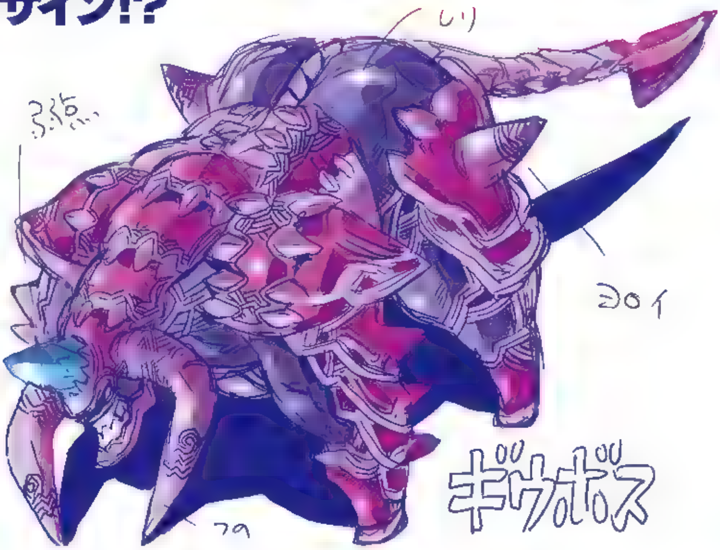
前述の通り、決定稿のシェイドのような生物的な雰囲気は感じられない。ロボのような姿だが、すべて無人で動くものとして設定されている。中にはドラゴンの姿のようなシェイドのデザインも見られ、ベリウスやカサンドラクロスのような敵のロボデザインに通ずるものがある。

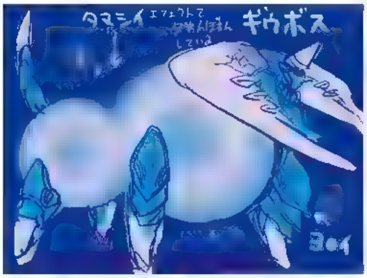


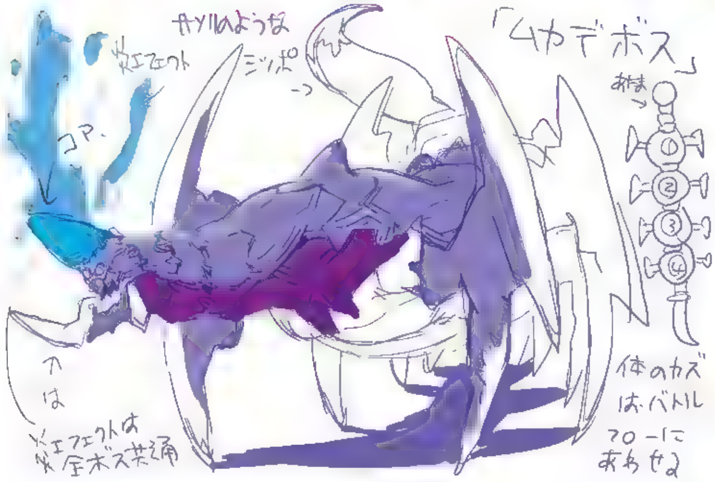


LN No.7 守護獣は実は5体いた？幻の守護獣デザイン!?

ゲーム中では「空・水・地」の３体の守護獣が登場するが、開発初期ではもう２体の守護獣が存在しており、合計５体の守護獣が存在した。実際にはこの２体はゲーム中に登場することはなくなったが、デザイン画は多数残っている。力を誇示するかのような威圧感満点のデザイン画をここでご紹介！







ボツとなった守護獣はそれぞれ「ギウ」と「ムカデ」をモチーフにしたデザインとして描かれている。ムカデボスに関しては、実際にデータ制作までされていたが、お蔵入りとなってしまった。戦闘中には胴体を自在に分離して攻撃を行う予定だった。

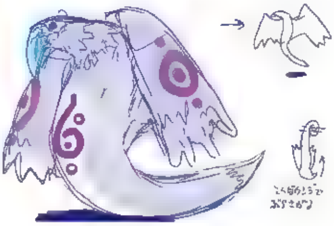
LOST NUM

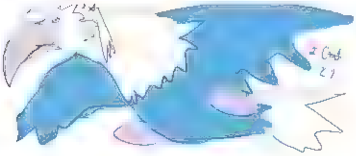
LN No.8

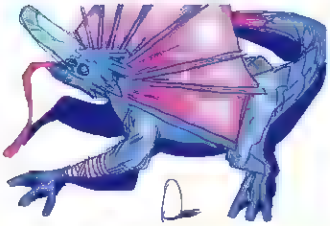
どこか奇妙な幻のモンスターたち!?

開発を行っていく過程で、残念ながらボツになってしまったモンスターたち。開発初期のモンスターデザインには紋様が多く描かれ、独特な姿をしたデザインが多い。デザインの他にも、攻撃パターンなどの設定が走り書きされている。

魚類系から鳥類系まで数多くのモンスターが描かれている。コミカルな雰囲気なものも多いが、魚類系のデザインにはグロテスクなものも見られる。







LN No.9
開発初期の幻のゲーム画面!?

画面に登場しているのは開発初期のシアンとレッド、そしてレッドに直接指示を送っているのはフロマージュ!? 実際のゲームには実装されていない部分が垣間見え、とても新鮮だ！

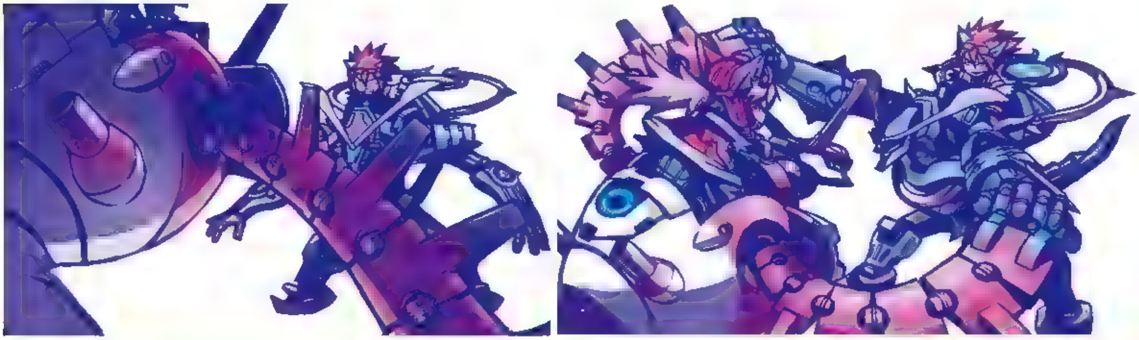
口調もなんだか大人びているレッドが新鮮な初期開発画面。開発初期ではシアンはレッドの明確なライバルとして登場していた。街の雰囲気もかなり違うようだ。

LN No.10
エルとの交流 幻のミニゲーム!?

エルが絵日記を描くという幻の初期企画。日記の内容はレッドがエルと接した内容により、変化するようだ。また、エルに直接食べ物を与えるなど、タッチパネルを多用したミニゲーム（その名も『タッチブ』システム!）が盛り込まれていた。

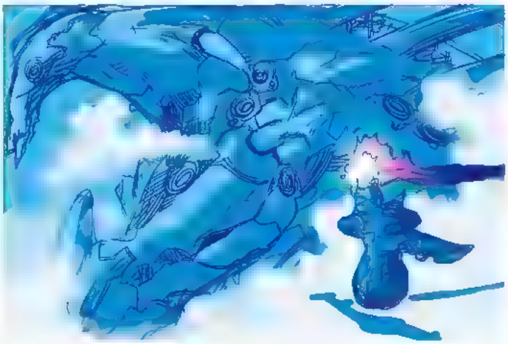
LN No.11
開発初期に描かれた レッドVSカルア!?

ダハーカと取っ組み合いの戦いをしている相手は、なんと開発初期段階のカルア。カルアの搭乗しているロボは開発初期だけあり、グレン機のようなカラーリングで形状もところどころ異なっている。不敵な笑みをうかべるカルアの表情が印象的だ！

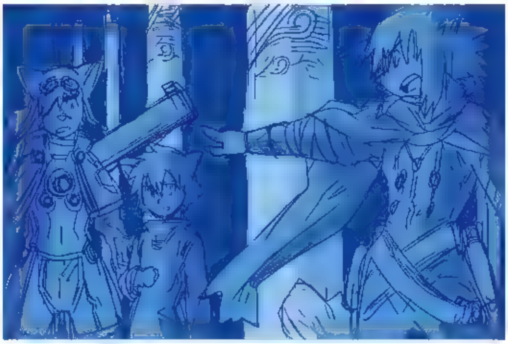


LN No.12 開発初期に描かれた幻のイメージボード!

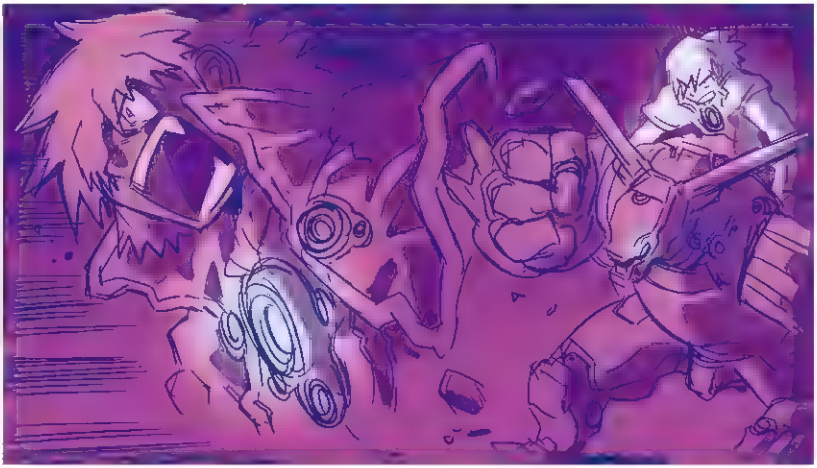
犬丸によって制作された開発初期のイメージボード。ゲーム本編の第一部から第二部への流れがダイジェストに描かれているが随所に実際とは異なる点も見られる。セリフは一切書かれていないが、場面の重々しい深刻な雰囲気が伝わってくるようだ。



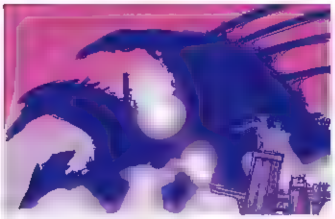
ラーレス登場時のイメージボード。ラーレスの姿が多少異なっているが、ヒンデンブルグがラーレスに接触しているシーンは変わらない。



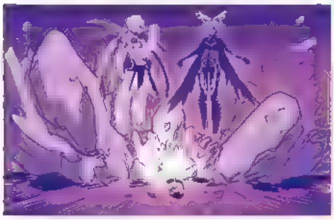
ベルーガから「オハノラの儀」の真実を知らされるシーン。



レッドのトランスにかかわるシーン。レッドを取り巻く人間関係とその謎が明らかになっていく様子が描かれている。トランスした状態でダーカに搭乗している姿は、ゲーム本編にはない 開発初期ならではのシーンだ。



ラーレスとレムレスの復活シーン。



ネロとブランクの初登場シーン。

バイオンの登場と傷ついているレッド。最後の闘いを予感させる1枚だ。

CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.13 初期段階(プロトタイプ)ワッフル・ライブレッド ボツプロフィール!?

開発初期段階では、主人公レッドと同じくらい重要なキャラクターとして設定されていたワッフル。テイルコンチェルト以前のワッフルの生い立ちが細かく設定されている。搭乗するロボに関しても追加設定が盛り込まれている点にも注目!!

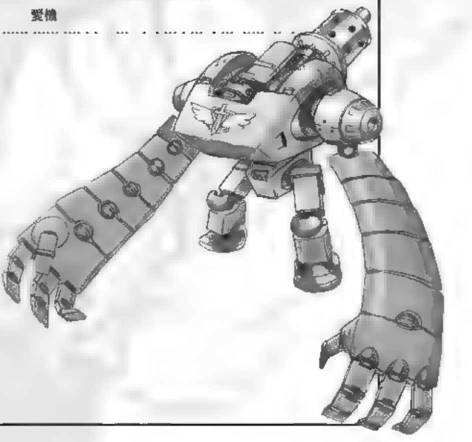
プロフィール PROFILE

種族等	イヌヒト
生年月日	天暦1198年5月12日
年齢	10歳
血液型	O型
身長	169cm
人称	一人称「僕」 二人称「君、～さん、呼び捨て(身内)」 三人称「あの人、あの子」
性格	温厚で楽天家。 ヒトあたりが良く、どんなヒトにも優しく接する(八方美人とも言う) 困っているヒトを放っておけず、目の前のトラブルを解決していたらいつの間にか世界を救っていた、ということが多い(典型的な勇者体質)
特技	機械いじり、ロボ操縦、事件に巻き込まれること
趣味	音楽鑑賞(民族音楽)、休日に近所の子ども達と遊ぶこと
職業	警察官(プレーリー王国)
家族	母方の祖父(ラッセル)がいる
現住所	プレーリー王国 ポルト村3番地

キーワード KEYWORD

愛機

黒猫団事件での功績が認められ、警察上層部から贈られた機体(フェイスレス)を使用。
機体名は「デュランダル(正式機体名称はDURANDAL_PE(デュランダル ポリスエディション))」。
プレーリー中央警視庁に配備されたばかりの最新鋭機(2年前時点で)に、今まで使っていたポリスロボのパーツを一部組み込んでいる。
※デュランダルとは中世の叙事詩「ローラン の歌」に登場する剣の名前。「不滅の刃」という意を持つ。



ワッフルの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1198年5月	プレーリー王国 ポルト(村)に生まれる
1歳	1199年1月	両親がはやり病で病死
2歳	1200年7月	アレシアと別れる
3歳	1201年1月	幼年学校に入学
4歳	1202年12月	幼年学校を中の下の成績で卒業
5歳	1203年1月	高等学校へ進学
	12月	高等学校を中の下の成績で卒業 警察官採用試験に合格
7歳	1205年	警察の研修プログラムを受ける
8歳	1207年1月	プレーリー南部警察署に配属される 階級は巡査
	6月	黒猫団事件(テイルコンチェルト参照)を解決する
10歳	1208年12月	シアンからの要請を受け、シェバルドへ出発する

LN Last-Numbers ロストナンバーズ

LN No.14 初期段階(プロトタイプ)シアン・ガーラント ボツプロフィール!?

こちらが同情してしまうほどのおバカっぷり設定が満載の開発初期のシアンのキャラクター設定。ワッフルと同じく、開発初期段階ではメインキャラクターとして物語に深く関わる存在であったため非常に細かい設定が制作されている。

プロフィール　PROFILE

種族等	イヌヒト
生年月日	天暦1197年8月1日
年齢	11歳
血液型	B型
身長	176cm
人称	一人称「私」 二人称「貴殿、〜殿(尊敬)、呼び捨て」 三人称「あいつ、あの方、あれ」
性格	思い込んだら一直線のおおよそ指揮官向きではない性格 熱しやすいが冷めにくく、一度走りだすと止まらないし、止まれない ノリとフィーリングだけで暴走可能(本人的には頑張っているつもり) テリア姫へはいまだに片思い中
特技	剣技、猪突猛進、ドジ、助太刀と称して状況を悪化させること
趣味	プチフールちゃんとブラマンジェちゃん(ランチュウ系の不細工な金魚、両方オス)の世話 剣術の稽古、ランニング、幻燈鑑賞(勧善懲悪もの)
職業	騎士(シェパルド共和国　警護隊隊長)
家族	祖父(グレイ)、父、母、妹(3歳)
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　警護役寮(1人部屋)

キーワード　KEYWORD

愛機

2年前の事件で使用していたナイトロボ(フェイスレス)をカスタマイズして使っている。機体名は「ピースメーカー(正確には PEACE MAKER SDDCS)」。(注:SDDCS はスーパー・ダイナマイト・ドラマティック・シアンズ・スペシャルの略。読みはエスダブルディーシーエス)命名したのは(もちろん)シアン。剣と盾を持つ、いかにも騎士然とした四足ロボで、本人は非常に気に入っている。はじめて副隊長ムースに機体を見せたとき、心の底からバカにされた。

美形でニブちん

実はかなりの美形で、町を歩くだけで女性の目を引くが、彼の本性を知った女性は例外なく去っていく。また、興味のない女性から向けられた好意を、恋愛感情に結び付けることができないために、(本人にその気がなくても)女性を傷つけてしまうことが多々ある。恋人のいない歴=年齢で、現在も記録更新中。

騙されやすい

ヒトを疑わないわけではないが、注意力に欠けているので(物事を深く考えないので)基本的に騙されやすい。言われたことは額面どおりに受け取り、言ったことはバカ正直に実行。騙されても周囲に指摘されるまで気付かない(指摘されても「なにを〇〇殿に失礼なことを言っているのだ!」と憤慨すること多し)。シェパルドに来てからは涙ながらに身の上話をする老人や子どもに騙されまくり、まったく価値のない金色の壷やタペストリーなどのガラクタを大量に買わされているが、本人は騙されたとは思っておらず、良いことをしたとご満悦である。

金魚について

実は2年前から飼っていた金魚。両方ともオスであるが本人はそのことに気付いておらず、子どもが生まれるのを楽しみにしている。その溺愛っぷりは傍で見ていて気持ち悪いほど。

シアンの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1197年 8月	プレーリー王国　首都プレリアに生まれる
3歳	1200年 1月	幼年学校に入学
4歳	1200年12月	幼年学校を中の上の成績で卒業
5歳	1201年 1月	高等学校へ進学
6歳	1202年12月	高等学校を中の上の成績で卒業 仕官、剣の腕が認められて王宮付きの騎士になる
8歳	1205年5月	王を賊から守ったことで王の目に止まり、王宮騎士団の団長になる 任命式典でテリア姫に一目ぼれ
9歳	1206年6月	黒猫団事件(前作)を解決する
	8月	シェパルドへ転属が決まる
	9月	シェパルドで部下21名を与えられ、警護隊隊長に任命される
	11月	副隊長が辞任、新副隊長が配属される
10歳	1207年1月	副隊長が辞任、新副隊長が配属される
	2月	副隊長が辞任、新副隊長が配属される
	5月	副隊長が辞任、新副隊長が配属される(× 2回)
	12月	副隊長が辞職、ムースが配属される
11歳	1208年10月	摂政オーエンから、クリステル探索の命を拝する
	現在	「目指せ、参謀長官!!」を掲げ、警護隊長として大活躍中(※本人の認識)。実際は警護隊の隊員をほったらかしてあちこちでドジを踏んだ挙句にトラブって、毎日ムースから教育的指導(おしおき)を受けている。

CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.15 初期段階フロマージュ・フィナンシェボツプロフィール!?

（初期段階：プロトタイプ）

謎多きキャラクター、フロマージュの開発初期のキャラクター設定。実際のゲームに登場しているフロマージュよりも、かなりの天然キャラとして設定されている。ファンクラブが存在しているなど、ハンターたちの癒し的存在であることはこの時点から決まっていたようだ。

イメージセリフ案

レッドさぁん、おみやげ、楽しみにしてますねぇ

ケンカはメーですよぉ！ ほらほらぁ、握手握手ぅ

フロマージュの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1199年3月	シェパルド共和国 グロリアに生まれる
	1200年2月	第二次呪術戦争終戦
3歳	1203年1月	幼年学校に入学
4歳	1203年12月	幼年学校を下から3番目の成績で卒業
5歳	1206年1月	女子短期高等学校へ進学
	12月	女子短期高等学校を下から4番目の成績で卒業
6歳	1206年1月	町で偶然「クーパース」のアルバイト広告を見つけ、アルバイトをはじめる
8歳	1207年8月	「クーパース」に正式雇用され、エージェントとなる ※エージェントになれるような業績はなかったのだが、一部からの暑苦しい嘆願書（ファンクラブ会員の仕業）がギルドに提出され、正式雇用に至った

プロフィール PROFILE

名前の由来	フロマージュ……お菓子の『フロマージュ』から。フランス語で『チーズ』の意。 フィナンシェ……お菓子の『フィナンシェ』から。
種族等	イヌヒト
生年月日	天暦1199年3月3日
年齢	9歳
血液型	O型
身長	150cm（耳込み）
体重	42kg
スリーサイズ	B76 W53 H74
人称	一人称「あたしい」 二人称「あなたぁ、～さぁん、～くぅん」 三人称「あのヒトぉ、あの方ぁ」
性格	のんびり屋さん。 天然気味で、周囲で起こっている出来事を正確な意味で認識できない。 （荒くれぞろいのバウンティーハンターにしても、やんちゃな大人ぐらいにしか認識しておらず、「ケンカばっかりしちゃメーですよぉ」などと素でのたまう）
特技	ポジティブシンキング、お茶目な（※一部のハンターの言）ドジ、記憶忘却、お茶汲み、コピー
趣味	あみぐるみ作成、かわいい小物を集めること
職業	会社員（バウンティーハンターズギルド『クーパース』エージェント） クエストの斡旋や手配、ギルドとの各種連絡処理、情報処理、報酬の手配など大量の業務を任されている。
家族	父、母、兄2人、姉1人
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　ウォーターゲート3番町（実家、集合団地）

キーワード KEYWORD

フロマージュたんファンクラブ

一部のバウンティーハンターたちによって秘密裏に結成された、フロマージュのファンクラブ。
別名「フロマージュたんを暖かく見守る会」。現在の会員数は99人。結成時期は4年前。

最近の悩み

最近の悩みは、自分が困っていると必ず現われる、一見強面の男たち（正体はファンクラブ会員）にお礼をしたくても「名乗るほどでもない」と立ち去ってしまうので、お礼ができていないこと。

ええ……
Oui...

必ず帰ってきますよ。
Il va revenir.

約束したから……
Il me l'a promis...

とびっきりの笑顔で！
Avec un grand sourire !

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.2-2 -Daybreak-

2012年4月 1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山 洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好 誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL：092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日　10：00~17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail：cc2store_info@cc2.co.jp
URL：http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

4 562382 720069

LITTLE TAIL BRONX
Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.2-1 - DayBrake -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.